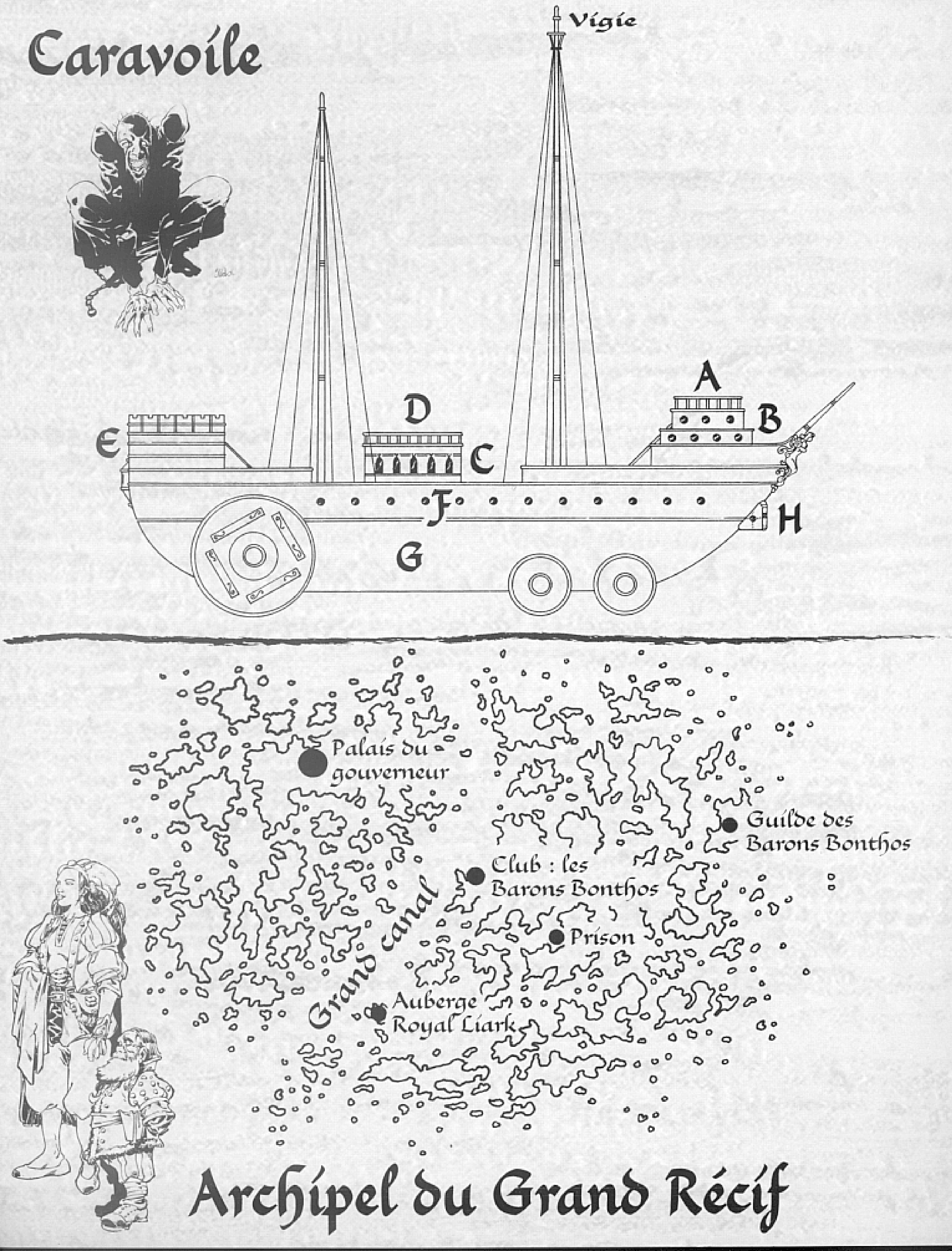


La danse de fer
par Patrick Bousquet & Christophe Debien
O3
Niveaux 8 à 11
Nécessite l'utilisation du Manuel des Joueurs, 3e édition, de Dungeons & Dragons®, publié par Wizards of the Coast®
Une aventure exploitant le système d20 system


Caravoile
Vigie
A
B
C
D
E
F
G
H
Palais du gouverneur
Guilde des Barons Bonthos
Club : les Barons Bonthos
Grand canal
Prison
Auberge Royal Liark
Archipel du Grand Récif

La danse de fer

À Laeti, mon âme sœur, et à Margaux Lorien Gayle, ma fée, pour leur amour à toutes épreuves, face à un mari et père sautillant comme un diable des nuits entières sur l'air de la *Danse de fer*.

À Christel, ma muse. À Mathis, mon ange. À Noé dont les premiers jours auront été rythmés par *La danse de fer*.

Auteurs : Patrick Bousquet et Christophe Debien
Caractéristiques et finesse technique : Cédric " Malathor " Beaurain
Illustrateurs : Emmanuel Roudier (Couverture), Christophe Swal (intérieur), Philippe Masson (plans) et Greg Cervall (design)
Direction de collection : Croc & Pierre Rosenthal
Corrections : Isabelle Périer et Pierre Rosenthal

Les auteurs tiennent à remercier : Eric " Archipels " Nieudan (pour sa complicité, les bonnes rigolades sur le web et les cross-over délirants !), et Denis Beck (pour l'idée initiale de Klabott le Sandestin, et pour nous avoir jadis donné envie d'écrire).

INTRODUCTION

" Ni paix, ni relâche, ni repos, rien que l'agitation. "
- William Faulkner, Le Bruit et la Fureur

" Remuez-vous bande de moinillons !
Va falloir cesser de s'astiquer les bréviaires,
parce que maintenant ça va saigner ! "
- Frère Khrönan, Prêtre-Instructeur des Chevaliers du Jugement

Ce scénario pour Dungeons & Dragons 3e édition est destiné à des personnages de niveau 8 à 11. Mais bien plus qu'une simple aventure, nous souhaitons vous faire partager ici une expérience unique qui va vous propulser aux confins de l'imaginaire et de l'action !

La danse de fer est le premier volet d'une nouvelle campagne épique en deux volumes. Elle est indépendante des précédents tomes d'Oblivion, qu'il n'est donc pas nécessaire de posséder.

Cependant, les aventuriers qui ont affronté les dangers de O1 : *Le sang d'Oblivion* et O2 : *Les enfants d'Oblivion*, ne seront pas oubliés. Les paragraphes indiqués par le logo rmettent d'enchaîner ces scénarios pour former une vaste tétralogie. Comme vous le verrez au fil des pages, de nombreuses surprises attendent ces héros de la première heure…

UN MONDE SUR LE FIL DU RASOIR

La danse de fer va entraîner vos joueurs dans une machination mortelle ourdie par le puissant culte de Justicaar, le dieu de la Loi. L'aventure se déroule dans deux mondes à la fois : un univers médiéval-fantastique classique d'une part, et le demi-plan d'Oblivion d'autre part. Oblivion, l'ultraviolente Cité de la Nuit, est arpentée en détail dans ce livret et vous révélera ses secrets les plus sombres. Quant à l'univers " classique ", il n'est pas décrit, mais simplement appelé l'Empire. Nous vous conseillons de le remplacer par votre cadre de campagne habituel, à une différence près : pour rendre l'ambiance plus " extrême ", nous allons lui ajouter, sans le chambouler, un petit souffle d'apocalypse millénariste…

Par le Fer et la Foi !

Nous sommes en l'An 999, selon le calendrier du culte de Justicaar. Cette date ne vous dit rien ? Normal. Il y a peu, Justicaar était encore un ancien dieu de la Loi, presque oublié. Mais aujourd'hui, il fait un retour extraordinaire. En quelques années, un mouvement de ferveur populaire né des contrées lointaines et défavorisées de l'Empire a multiplié le nombre de ses fidèles. Son nouveau calendrier, adopté récemment par les croyants, est un symbole d'espoir : la fin du Millénaire de Fer marqué par la souffrance, et l'avènement du Millénaire de la Foi.

Cette réussite est l'œuvre de l'Archonte Logrus Lherne, grand-maître du Culte et stratège politique génial. Son influence traverse les royaumes, s'appuyant sur ses vaillants Chevaliers du Jugement, véritable ordre de protection et " d'évangélisation ", ainsi que sur un programme caritatif destiné à endoctriner les plus faibles (orphelinats, écoles gratuites, etc.), et à infiltrer les milieux influents (bénévoles maîtres de loi, éminences grises, etc.). Ainsi, à présent, la puissance insidieuse du culte de Justicaar dépasse en réalité celle de nombreux États.

Seules quelques personnalités ont conscience de cette tyrannie montante, et murmurent qu'une " *fleur maladive a poussé sur un tas de cadavres* ". Mais l'Archonte va faire taire ses opposants en créant un événement mystique incomparable : les cérémonies de l'Apothéose, qui marqueront le passage à l'an 1000 de Justicaar et mobiliseront les croyants du monde entier…

Cent jours pour vivre

L'histoire se déroule au cours des cent derniers jours précédant l'Apothéose. Sous l'influence du culte, une atmosphère de ferveur extrême monte dans tout l'Empire : fêtes exaltées, prophéties alarmistes et incidents répressifs se multiplient.

Au même instant, un groupe de savants impériaux fait une révélation incroyable : cachée dans les brumes du plan de l'Éther, ils viennent de découvrir une ville scellée depuis des siècles, une cité hantée et mortelle, plongée dans une nuit éternelle, où seraient dissimulés… les secrets des dieux.

Troublante coïncidence que cette extraordinaire découverte à l'heure où le culte de Justicaar prépare sa vibrante Apothéose : faut-il y voir le symbole d'un bouleversement radical ou l'expression de la puissance même du dieu de la Loi ? C'est dans ce monde troublé, vibrant d'une ambiance survoltée, que vos héros vont être entraînés au cœur du maelström et se retrouver confrontés au plus extraordinaire des secrets…

CENT POUR CENT ADRÉNALINE !

Cette campagne est conçue pour être menée à un train d'enfer, à la façon d'un film où s'enchaînent mystères et action. Aussi avons-nous choisi de vous présenter certaines scènes de façon très " cinématographique ". Mais que cette apparente linéarité ne vous trompe pas : la *Danse de fer* n'est qu'une trame, autour de laquelle tout est possible. Pour survivre, vos PJ devront faire des choix cruciaux et les occasions de roleplay ne manqueront pas. Un seul mot d'ordre : suivez vos envies, vous êtes le Maître de Danse ! Mais que serait un scénario d'action sans quelques effets spéciaux ? En voici donc de deux sortes, afin de booster vos parties…

Les aides de jeu online

Pour enrichir votre scénario, une foule d'aides de jeu vous attend sur le site web de Siroz, en téléchargement gratuit : www.asmodee.com. Bien sûr, elles restent optionnelles pour jouer la campagne, mais vous y trouverez :

• Des PJ prétirés hauts en couleur.
• Le mystérieux Grimoire des Noctes, les puissantes Stances d'Erebus, et d'autres tomes interdits, contenant de nouveaux sorts D&D 3…
• De nombreuses aides de jeu (lettres, carnets, etc.) à remettre aux joueurs.
• Tout sur les nouveaux monstres et objets magiques des scénarios O1 et O2.
• Un aperçu des mystères à venir.
• Et plein d'autres surprises que nous vous laissons découvrir !

Jouer en musique

Pensez en termes cinématographiques et vous vous apercevrez que de nombreuses scènes prennent une autre dimension grâce à la musique. Et naturellement, le jeu de rôle est un terrain idéal pour appliquer cette règle.
Précisons d'abord que si l'idée de sonoriser les parties vous hérisse à l'avance, il suffit d'ignorer ce paragraphe. Ni le scénario, ni votre lecture n'en seront altérés. Pour les autres, voici comment utiliser cette aide de jeu optionnelle.
En pratique, deux types de scènes se prêtent bien à la sonorisation : les scènes d'ambiance (musiques lentes : suspense, découverte de paysage grandiose, etc.), et les scènes d'action (musiques rapides : poursuites, combats, etc.). À chaque fois qu'une telle scène se présente dans le scénario, elle est écrite en italique, et précédé du logo . À côté, figure un titre de disque, et un morceau précis à utiliser.
Le mode d'emploi est toujours le même : vous mettez la musique, vous lisez (ou paraphrasez) le texte en italique à vos joueurs, et vous enchaînez la scène de jeu, en laissant tourner le fond sonore. Lorsque le morceau touche à sa fin, vous pouvez soit le remettre au début (sans abuser de la fonction *repeat*, sous peine de lasser), soit interrompre la musique (l'important étant de lancer la scène).
Ce scénario fait appel à trois disques différents : la bande originale du film *Dracula* de F.F. Coppola (Columbia, Copyright 1992 Sony Music Entertainement), celle de *Tomb Raider* (Copyright 2001 Elektra records), et celle de *Dinosaure* (Copyright 2000 Walt Disney Records).
Si vous ne les possédez pas, vous pouvez sans problème les remplacer par des équivalents ou nous rejoindre sur le site web, où d'autres titres vous sont proposés.
Avant de faire jouer le scénario, lisez les scènes en écoutant la musique et imprégnez-vous de l'ambiance. En cours de jeu, ne mettez pas le son trop fort, utilisez-le pour appuyer vos paroles, gardez le contrôle de la partie… et soyez prêt à faire décoller vos joueurs !
Pour ceux qui en veulent plus, un dossier complet à télécharger vous attend sur le site web, avec tous les trucs et astuces pour jouer en musique.

RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

" Pardon, oh mon dieu, pardon de douter… En ces temps de préparatifs, je devrais me réjouir. Pourtant, je ne puis trouver la paix car je pressens qu'une menace pèse sur notre Ordre et peut-être sur l'Empire tout entier… ".
Ainsi songe le Grand cardinal Balthus, second prélat du culte de Justicaar, à l'heure où il s'apprête à braver l'autorité de son ordre. En effet, il a pris la décision de réunir en secret une commission d'enquête, extérieure au culte, afin d'étayer ses soupçons. Depuis quelques temps, l'Ordre semble gagné par un fanatisme croissant et prendre de troublantes orientations, surtout depuis la découverte d'un étrange demi-plan au sein de l'Éther : Oblivion.
Balthus est convaincu que le vent de décadence qui souffle sur son Ordre a un rapport avec cette terre où, murmure-t-on, s'incarnent les rêves des dieux. Pour mener à bien ses investigations, il a besoin de héros indépendants, capables de défier l'indicible…

Du côté des PJ, tout commence dans le luxe, le charme et la volupté. Conviés dans l'Épisode 1 à bord d'un étonnant navire terrestre, ils goûtent à l'ivresse de la grande vitesse. Mais cette " croisière ", organisée par l'Ordre pour les cérémonies du millénaire, va leur réserver de mortelles surprises et les catapulter dans un maelström d'intrigues.
Ainsi, échappant au massacre orchestré par le redoutable Faucheur de Crânes, les PJ sont recrutés par le cardinal Balthus, et propulsés dans l'Épisode 2 au cœur d'Oblivion,

en quête de réponses... Ils doivent déjouer les pièges de cet univers déroutant, s'initier aux coutumes musicales de l'envoûtante Requiem, avant de rejoindre la mer Arakhnide pour y trouver la preuve de la corruption du culte...

Tout bascule à leur retour dans le plan primaire, dans l'Épisode 3 : Balthus a été massacré par le Faucheur de Crânes et les PJ sont injustement accusés du meurtre. Traqués, ils doivent poursuivre la piste révélée en Oblivion afin de se disculper, et explorer l'archipel du Grand Récif, ses ferveurs excessives, ses joutes extrêmes et son peuple révolutionnaire. C'est en creusant le mystère qu'ils découvrent une machination impliquant l'ensemble de l'Ordre et peut-être même son dieu...

Enfin, l'Épisode 4 emporte les PJ au cœur d'Incarna Cantor, le terrifiant neuvième cercle d'Oblivion. Là, incarnés dans d'autres corps, ils défient le clan des Noctes et mettent enfin à jour l'inconcevable, une révélation capable de changer la face des deux mondes...

Le paragraphe suivant sert de " bande-annonce " pour *La danse de fer*. Photocopiez-le et envoyez-le à vos joueurs quelques jours avant la partie afin de les plonger dans l'ambiance. Vous pouvez aussi le lire à haute voix en début de jeu sur un fond musical (**Ambiance " épopée " / Dracula, 2 : Vampire Hunter)**

Hauts Plateaux des Montagnes Rouges. Année 999 du Calendrier de Justicaar.

Dans la lueur sanglante du soleil levant, un homme s'avance sur le rebord d'un pic rocheux. Il porte les scarifications rituelles de son clan et contemple le formidable spectacle en contrebas : une interminable caravane de pèlerins qui se déverse, coulant sur les flancs de la montagne, convergeant sur la route de la capitale. Hommes, femmes, enfants, sans distinction de race ou de couleur de peau s'entremêlent en une fantastique procession. Soudain éclatent les chants, puissantes psalmodies scandées par des centaines de poitrines exaltées. L'homme sourit et se met en marche : rien ne résiste à l'appel du Millénaire de la Foi !

Un port maritime isolé. Même jour.

La lueur crue du soleil au zénith écrase la silhouette de l'enfant de ses rayons ardents. Secoué de sanglots, il regarde s'enfoncer dans les eaux turquoise du lagon les sarcophages funéraires de ses parents... assassinés. Derrière lui, montent les accents mystiques d'un chœur religieux : ILS les ont tués. Et, tandis que les corps rejoignent les abîmes du cimetière marin, l'enfant pleure longuement. Car, il l'a juré, il pleure pour la dernière fois ! Un ultime regard vers l'océan, puis il ramasse une lourde branche flottant dans l'eau. D'un geste preste, il monte à cru sur le dos d'une imposante créature bleutée. Puis, d'un revers de la main il essuie ses larmes et tapote les minuscules oreilles de sa monture, les dents serrées. Soudain, il brandit la branche en un geste de défi. Et, dans ses yeux, la haine vient de terrasser la tristesse...

Une grande capitale de l'Empire. À la tombée de la nuit.

Dans les lueurs agonisantes du crépuscule, l'impressionnante masse d'une ziggourat se détache, auréolée de feu. Aux pieds de l'imposant monument, une foule de milliers de croyants est massée, vibrant aux accents d'une mélopée gutturale. L'air est saturé de l'odeur des torches et des fragrances de l'encens. Soudain, résonne le rythme sourd des percussions. La foule, galvanisée par ces vibrations, entre en transe. Le tempo s'accélère, les premières clameurs surgissent. Puis, dans une formidable acclamation, une silhouette émerge lentement au sommet de la ziggourat. Elle étend les bras et le silence se fait : l'Archonte Logrus Lherne, grand maître du culte de Justicaar, va parler...

Au même instant, quelque part. Ailleurs.

La lueur grasse et épaisse de dizaines de bougies baigne la pièce d'un halo lugubre. Se détachant d'un recoin d'obscurité, une silhouette massive contemple un crâne humain, qu'il vient tout juste d'épousseter. Ses doigts caressent les courbes osseuses, les orifices béants des orbites, avec un plaisir évident.

Soudain, l'homme se saisit d'une arme étrange, une faux aux lames jumelles et entame une lente danse de guerre. Le crâne dans une main, la faux de l'autre, il engage une fascinante chorégraphie. Le tournoiement des lames s'accélère peu à peu, emplissant l'air d'une vibration métallique.

Soudain, un bruit : une porte qui s'ouvre. Le danseur se fige, tendu pour le combat.

Derrière lui, apparaît alors une ombre silencieuse, dissimulée sous d'amples manteaux.

L'heure est venue. Il le sait.

Le guerrier dépose alors le crâne sur un crochet de fer au milieu de centaines d'autres et souffle : " Si peu de temps et tant de mort à donner ". Sa voix roule comme les pierres d'un torrent emportées par le courant puis s'éteint : il a disparu...

Un nouveau jour se lève. Un aventurier, et quelques autres de par le monde, s'éveille...

La nuit a été lourde de cauchemars étranges. Les traits tirés par cette nuit agitée, l'aventurier commence ses préparatifs habituels, pour cette nouvelle journée qui s'annonce.

Soudain, quelques coups secs résonnent à sa porte : un messager...

Voilà qu'on vient lui demander quelque chose.

Quelque chose qui va définitivement bouleverser sa journée...

Aux quatre coins de l'Empire, le destin vient de se mettre en marche.

Bientôt, plus rien ne pourra l'arrêter.

Bienvenue dans *la Danse de fer*, votre prochaine épopée !

Épisode I : À tombeau ouvert !

Le Seigneur cornu

Assis sur un monstrueux trône de marbre noir, seul, dans les profondeurs de sa citadelle secrète, sa sainteté l'Archonte Logrus Lherne, autorité suprême du culte de Justicaar, réfléchit.
Son poing, rivé sous son menton carré, dissimule à peine son sourire carnassier. Dépliant sa silhouette de géant, il s'étire. Tant de machinations l'épuisent, songe-t-il en caressant le sommet chauve de son crâne, mais il touche enfin au but.
Un miroir, en face, lui renvoie son image : l'Archonte porte un somptueux harnois d'écailles blanches, à son côté pend Hammerdom, le marteau du Jugement, symbole de son rang. Détail curieux pour un humain, Lherne possède de fines oreilles pointues. Un trait physique qui lui a valu, dès sa jeunesse, le surnom de " Seigneur Cornu ".
On murmure avec respect que ce serait la marque d'un père céleste : un archon canin, qui féconda jadis sa mère. Tout ceci est vrai. On oublie juste que l'archon rejeta cette inintéressante mortelle, condamnée ensuite à la honte, à un accouchement misérable, à une vie tragique passée à cacher son fils, et à une mort dans le dénuement.
Oui, l'Archonte Logrus Lherne a du sang céleste. Mais les dieux du Bien ne l'ont guère aidé, même s'il se retrouve à présent au sommet du puissant culte de la Loi...

Aujourd'hui, il a donné le coup d'envoi des fêtes du Millénaire, cent jours de fièvre qui vont emporter les royaumes vers l'Apothéose.
Dans son discours, l'Archonte a martelé son désir de décupler le nombre de fidèles : les ignorants doivent être évangélisés, les croyants galvanisés, les indécis convaincus, et les ennemis " convertis "... Un mot au sens redoutable, chez ce maître de l'ironie glaciale.
Bien sûr, songe Logrus Lherne, certains adversaires demeurent irréductibles. Des savants intellectuels, des politiciens idéalistes, des autochtones rebelles, et les pires de tous : les traîtres. Ainsi nomme-t-il les prêtres qui doutent de la sincérité de leur Archonte ou qui entrevoient de terribles schèmes au cœur du culte.
Or ces traîtres sont nichés, il le sait, parmi ses plus proches fidèles. Il a donc conçu un plan pour châtier ceux qu'il a identifiés et débusquer les meneurs. Et ce plan commence par l'inauguration de la *Râge-Bianca*.

" I'm a sailor on the street of rage "

La *Râge-Bianca*, ou " Furie Blanche ", est le fleuron d'un nouveau moyen de transport rapide : les caravoiles. Somptueux navires en bois de cèdre blanc elfique, ces " vaisseaux de terre " ressemblent à des voiliers baroques, encadrés de trois gigantesques paires de roues. Le Culte a financé leur construction, et l'inauguration de la première ligne de caravoile est l'un des temps forts des cérémonies du Millénaire.



L'Archonte y a donc convié une dizaine " d'invités d'honneur " triés sur le volet : les traîtres déjà identifiés, mais aussi diverses personnalités gênantes (leaders de religions concurrentes, politiciens hostiles, représentants de guildes peu coopératives, etc.). Tous sont condamnés.

Seront également présents d'autres convives, une poignée de marins, et une escorte de ses Chevaliers du Jugement… qui, malheureusement, devront aussi être sacrifiés à la raison d'État.

C'est ici que les PJ entrent en scène. Pour des raisons variées, ils vont faire partie de ce voyage d'inauguration. Les prétextes pour les amener ici ne manquent guère, même s'ils ne se connaissent pas. Voici quelques suggestions d'introduction. Si vous êtes pressé d'en venir à l'action, racontez une introduction à chaque joueur sous la forme d'un simple flash-back, et passez au chapitre suivant. Mais l'idéal serait de choisir celles qui vous plaisent le plus, et de les jouer brièvement " en solo ".

• Un PJ religieux (clerc, paladin, etc.) est envoyé par son ordre pour enquêter sur le culte de Justicaar, dont les velléités expansionnistes commencent à devenir menaçantes. On lui remet donc une invitation. Elle était destinée au leader de son ordre, mais il s'est désisté en faveur du PJ.

• Un PJ est payé rubis sur l'ongle pour chaperonner un dignitaire nommé Maître Fargo (cf.), ou un autre passager de votre choix. Tant d'or pour jouer au luxueux garde du corps, et écouter quelques sermons, ce serait pêcher que de refuser…

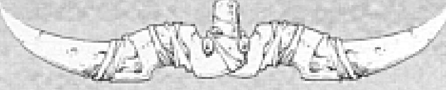
• Le corps de métier du PJ reconnaît ses compétences (guilde de mages, de bardes, etc.) et lui procure une invitation officielle. Il devra faire honneur à son école, devant ces prêtres de Justicaar qui représentent, pour beaucoup de gens, une force respectable et respectée.

• Une demi-elfe nommée Lorien Gayle est l'amour de jeunesse de l'un des PJ (ou encore mieux, de plusieurs PJ rivaux en galanterie). Elle l'a revu récemment, et lui a fait parvenir un billet doux lui demandant d'être son cavalier à l'inauguration de la *Râge-Bianca*. Aaah, l'amour…

• Le cousin d'un PJ, qui travaillait à bord de la caravoile, se casse un bras à la dernière minute. Au nom de la famille, il faut le remplacer au pied levé ! Et voilà votre PJ de haut niveau engagé à contre-emploi : mitron, serveur, bagagiste, il n'y a pas de sous-métier, la famille c'est sacré…

• Enfin, si vous avez affaire à un PJ réfractaire (si, si, il y en a toujours un), vous pouvez encore faire intervenir le destin. Au cours d'un combat de rue, le PJ finit assommé au milieu d'un tas de tonneaux. Les tonneaux s'avèrent être du fret, transporté à bord de la caravoile… et le PJ émerge dans la soute, éberlué, après le départ du vaisseau.

• Si un ou plusieurs PJ dirigent la compagnie des Vaisseaux du Vent, on les convie en tant que " concurrents amicaux ". Si certains se sont déjà heurtés à des membres du culte de Justicaar (les occasions n'ont pas manqué), ils se retrouvent curieusement " invités d'honneur " (" *Faisons la paix, mes frères…* "). Quant au PJ devenu l'" amant " de la puissante épée Nocturno, il est poussé par elle vers de nouvelles expériences extrêmes : un périple en caravoile ?



Que s'est-il passé depuis *Les Enfants d'Oblivion* ?

Après les événements qui ont secoué le demi-plan d'Oblivion à la fin du scénario précédent, les PJ ont été renvoyés dans le Vrai Monde, et rendus à leur vie normale.

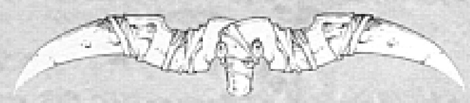
Ont-ils revu le sourire buriné de leurs amis nains, à l'ombre des terrasses de terre cuite de la Cité des Voiles ? Ou préféré s'élancer dans l'azur, à bord de l'altière compagnie des Vaisseaux du Vent ? À moins que les mystères d'Anthéone, la labyrinthique Ville Sainte, aient à nouveau requis leur attention…

Mais quelles que fussent leurs aventures, une chose est sûre : chaque jour passé les a éloignés un peu plus de la Cité de la Nuit. Et les souvenirs se sont atténués peu à peu. Seules leurs deux puissantes épées Dames d'Ombre, Nocturno et Penumbra, sont encore là pour témoigner des événements passés. Même Grisou, le sympathique méphite de feu, a fini par abandonner les PJ pour courir le monde de son côté.

La dantesque Oblivion, elle, est demeurée muette. Certes, la Cité de la Nuit est maintenant accessible, mais elle reste perdue dans les brumes du Plan Éthéré, telle une terre vierge attendant d'être explorée. Quels changements les actions des PJ ont-elles entraînés là-bas ? Mystère…

En fait, le seul changement radical a eu lieu dans le monde ordinaire, où le culte de Justicaar a pu asseoir son emprise redoutable en combattant l'épidémie de gangrêve. " *Chassez un danger, et cela en fait surgir un autre, plus insidieux encore ; quelle ironie du hasard* ! " pourraient songer les PJ.

Sauf que le hasard n'y est pour rien.



CHERS AMIS, BIEN CHERS FRÈRES, BONJOUR !

La caravoile se trouve à la périphérie d'une grande ville, au choix. La *Râge-Bianca* est " à quai ", sous les ogives d'un immense hangar de bois, protégé par une enceinte et une vingtaine de Chevaliers du Jugement.

Selon leur raison d'être là, les PJ sont accueillis discrètement ou en grande pompe. Les formalités d'embarquement sont brèves. On s'assure de l'identité des arrivants (invitations, sorts de détection), on vérifie leurs possessions, et quel que soit leur équipement, on les laisse monter à bord sans difficulté.
Montrez qu'on a mis les petits plats dans les grands : serviteurs, corbeilles de fruits, poignées de mains, le culte de Justicaar a tout fait pour mettre à l'aise les plus méfiants de ses détracteurs.
Une dizaine " d'invités d'honneur " se voit même remettre une somptueuse toge rouge, à porter pendant le voyage. En effet, les " Toges Rouges " bénéficieront à bord de privilèges particuliers.
Si un PJ vous paraît un candidat valable ou fait tout pour le devenir (" ... *mais puisque je vous dis que je suis membre de l'Amicale des Archimages du Bridge !* ", assorti d'un bon jet de Bluff DD 15), accordez-lui de devenir une prestigieuse " Toge Rouge ".
Attention : les invités ne le savent pas, mais les toges accordées au départ sont toutes marquées avec une très discrète Signature Magique inimitable. Les contrevenants à bord seront punis : suppression des privilèges, amende (100 PO), en outre le PJ (ou plus drôle, le joueur lui-même) aura l'obligation d'expier en portant un écriteau autour de son cou : " Je suis un vil pécheur, pardon Justicaar ".

Au fait, si vous voulez tester un fond musical, c'est le moment de passer **Ambiance " préparatifs " / Dinosaure, 1 : inner sanctum**, à mettre en boucle le temps d'une ou deux descriptions (ex : " *Le soleil se lève, tandis que le hangar de bois ouvre ses immenses portes. Dans la lumière du petit matin apparaît la proue blanche d'un incroyable voilier roulant : " Bienvenue à bord de la Râge-Bianca ! "...* ").

Les Chevaliers du Jugement aiment l'ordre : pour ne pas gêner les va-et-vient du personnel, les PJ doivent monter à bord et se rendre au salon des Grandes baies, sous le château central (voir plan), où les attend un cocktail de bienvenue.
Cependant, les joueurs étant ce qu'ils sont, il y a fort à parier que certains vont vouloir s'éclipser pour mener une petite enquête de reconnaissance, dans le hangar ou les coursives du vaisseau. Pas de problème : un ou deux crochetages, un peu de baratin (Bluff, Diplomatie, etc.), ainsi que les sorts classiques (*détection de pensée, divination*, etc.), permettent de s'assurer que tout est bien normal. De fait, personne n'a rien à cacher. L'Archonte a pris ses précautions, sachant qu'il avait affaire à des gens intelligents et d'un bon niveau : son clergé n'est donc au courant de rien.
En fonction des actions des PJ, ce genre d'investigation inopportune peut tourner au comique de situation (" *Non, on n'entre pas dans le vestiaire des dames...* "). Mais il peut aussi mal se passer. Un ou deux Chevaliers du Jugement interviennent alors, et certains sont de vraies têtes de mule. C'est là que, selon le statut des PJ, les coups peuvent voler : seul un " Toge Rouge " restera intouchable.
Au pire, le Cardinal-de-guerre Yorgun Tiss arrive et arrange les choses. Ce paladin d'une cinquantaine d'années, aux allures de Viking est le responsable de l'expédition. Son titre équivaut à celui de général dans les armées du culte. Yorgun Tiss est plutôt un bon bougre, qui a même tendance à critiquer ouvertement les récents écarts de son Ordre. Mais on ne l'appelle pas " le Boucher des Tanar'ris " pour rien, et les responsables du chahut vont devoir se calmer...
C'est lui qu'il faudra questionner si les PJ veulent en savoir plus. Il leur répondra alors que la croisière embarque une trentaine de personnes et dure deux jours. Elle traverse des sites naturels de toute beauté, et comporte des spectacles à bord. Il n'y a absolument rien à craindre, la caravoile a été maintes fois testée, la région du trajet est sécurisée, et une escorte aérienne de dix Chevaliers montés sur des griffons suivra le vaisseau.
Lorsque tout est réglé, les PJ prennent place comme convenu dans le Salon des Grandes Baies, et le signal du départ est donné...

- **Chevalier du Jugement :** humain, Guerrier 5, pv 50
- **Yorgun Tiss, Cardinal-de-guerre :** Paladin 12, pv 82

Privilèges accordés aux Toges Rouges
Chers amis, nous sommes heureux de vous informer que les invités d'honneur portant des Toges Rouges jouissent à bord des privilèges suivants :
— Accès réservé et exclusif au salon des Grandes baies (sauf pour le départ), sa cheminée, son bar, sa terrasse panoramique...
— Boisson et nourriture illimitées.
— Possibilité de changer de chambre (en déménageant les anciens occupants, sauf s'ils portent aussi des Toges Rouges).
— Attentions empressées du personnel avant tout autre invité.
— Accès à toutes les parties du vaisseau (incluant : cale, quartiers du personnel et cabine du capitaine, interdits aux autres invités).
— Cadeau souvenir en fin de croisière (surprise !)

LA GRANDE AVENTURE COMMENCE...

Ambiance " départ grandiose " / Dinosaure, 3 : the egg travels. *Le salon des Grandes baies est plongé dans une semi-pénombre. D'épais rideaux de velours rouge ont été tirés devant ses fenêtres. L'endroit ressemble à une salle de théâtre, attendant son lever de rideau, dans le brouhaha d'une trentaine de convives et l'odeur du cèdre blanc.*
Soudain le pont s'ébranle, vous obligeant à vous tenir aux poignées de bois fixées le long des parois. Le Cardinal-de-guerre Yorgun Tiss apparaît, un bâton à la main. Trois coups frappés à terre. " Gentilshommes et gentes dames, bienvenus sur la croisière du Millénaire... ".
Le lourd rideau se lève, et le vent s'engouffre par les fenêtres !
La caravoile est en marche. Grondement des roues sur les pavés de pierre. " Hissez haut ! ", les cordages claquent, la grande voile se gonfle... Et le vaisseau accélère d'un bond en avant : c'est parti !

La route quitte la ville, devient une large voie en terre, et plonge dans une vallée luxuriante. Droit devant, de splendides cascades tombent des hauts plateaux, dans l'envolée grisante de myriades d'oiseaux…
" Ceux qui veulent essayer le pilotage, courez voir notre capitaine ! Et pour les plus fougueux, avec moi, on grimpe au mât de vigie ! " crie Yorgun Tiss dans le vent…

• Si des PJ veulent s'essayer au pilotage, ils sont aussitôt conduits sur le château avant du vaisseau (cf. plan). D'autres invités les accompagnent, mais ils sont juste destinés à vous servir de décor, et d'admirateurs pour les PJ.
Le capitaine Majennblatt (dit " Big Mojo "), un demi-orque bourru avec une barbe blanche, choisit donc un PJ au hasard et lui confie sa place (" *C'est facile mon gars, tu tiens ça, et tu regardes droit devant…* ").
— C'est grisant, mais au premier gros caillou qui passe sous les roues, les vibrations sont transmises à la barre : le PJ doit réussir un jet de Réflexe DD 25, ou, surpris, il dégringole en arrière jusqu'au pont, et encaisse 2d6 pv dans la chute (" *Pour sûr mon gars, ça secoue un peu* ").
— Si vous êtes vicieux, la chute du PJ peut assommer le capitaine au passage. Il faut alors qu'un PJ tienne la barre, pendant qu'un autre tente de le réveiller dare-dare. Ça tombe mal, cette route d'inauguration n'est qu'une simple voie en terre, et voilà justement des rochers qui affleurent, là-bas…

• Ceux qui suivent Yorgun Tiss se retrouvent au pied d'un mât enchevêtré de cordages. Il plante dans le bois une dague à pommeau précieux (un rubis de 3000 po !), et lance à la cantonade " *le premier arrivé à la vigie gagne ce gros rubis !* ".

Ce genre de défi stupide a été suggéré par les conseillers de l'Archonte pour détendre l'atmosphère. Yorgun Tiss trouve ça idiot, mais d'un autre côté, il est curieux de voir qui sera assez courageux pour grimper. Quant au rubis, il est authentique, et bien destiné au gagnant.
— Simuler ce défi est simple : dans l'ordre des initiatives, chaque participant tire un jet d'Escalade à tour de rôle. Le plus haut score se retrouve en tête, sur l'enchevêtrement de cordages, le suivant est derrière lui, et ainsi de suite jusqu'au dernier. Faites ensuite un second tour de table, en additionnant le score au précédent. À nouveau, le plus haut score prend la tête, etc. Le premier arrivé au chiffre 50 rejoint le haut du mât.
En dehors des PJ, deux " Toges Rouges " tentent le coup : Valkin et Valdrak, deux officiers supérieurs des armées du Culte. Ils ont respectivement +6 et +10 en Escalade.
— Bien sûr, rien ne vous interdit de corser les choses : une voluptueuse comtesse peut faire monter les enjeux (" *En tout cas, moi, je passe la soirée avec le gagnant* "), un jeune aristocrate peut jouer les matamores devant un PJ (" *Je parie que j'arrive avant vous, vil faquin* "), un coup de vent peut emporter les participants : jet de Réflexe DD 20, ou –10 au score total d'escalade.

Au final, l'important est que tous les joueurs s'amusent au cours d'une péripétie à grande vitesse, sans être véritablement en danger, ni crasher la caravoile. On aura bien le temps pour ça tout à l'heure…

Croisière et belles manières

Lorsque la folie ambiante est retombée, la caravoile ralentit jusqu'à son rythme de croisière (20-30km/h), et la trentaine de personnes présentes peut passer à des occupations plus calmes. C'est le moment de décrire un peu mieux les lieux (cf. plan et texte) et les gens (cf. caractéristiques).
Suivant les introductions que vous avez choisies, les PJ sont là pour des raisons différentes. Mais l'idée est de les rassembler peu à peu autour du thème : " il y a quelque chose qui cloche dans le culte de Justicaar en général, et dans cette croisière en particulier ".
Voici donc les principales rencontres possibles, et les situations qu'elles peuvent entraîner.

• La demi-elfe Lorien Gayle (*Toge Rouge*)
Si vous avez choisi de la présenter au cours de l'introduction, un ou plusieurs PJ la connaissent déjà. Dans ce cas, précisez que les années l'ont transformée : la chipie bagarreuse dont ils avaient le souvenir, a cédé la place à une timide savante, experte en théologie, et apparemment inconsciente des tempêtes de désirs qu'elle suscite autour d'elle.
— Lorien Gayle fréquente l'aristocratie religieuse, et en particulier le " gratin " du culte de Justicaar. Les PJ s'en rendront compte avec Yorgun Tiss (qui l'a courtisée un certain temps), Valkin et Valdrak (qui ont suivi avec passion son séminaire de théologie), ou d'autres prêtres (" *Mais oui, cher frère, cette petite a même rencontré l'Archonte* ").
— En réalité, son rôle de " savante ingénue " est une couverture. Lorien la demi-elfe est un Questeur d'Ehlonna : une sorte d'enquêteur religieux travaillant pour la reine des elfes. Son objectif est de percer à jour les projets de l'Archonte.
De son côté, Logrus Lherne ne connaît pas cette double identité, mais il trouve que la belle théologienne fait souffler un vent de rébellion parmi ses hauts dignitaires. C'est donc l'une des premières qu'il a inscrite sur la liste des " Toges Rouges ", destinées au trépas.
— Actuellement, la demi-elfe cherche à recruter des mercenaires fiables pour participer à un projet dangereux contre le culte de Justicaar. Elle a accepté l'invitation à bord de la *Râge-Bianca* après avoir lu la liste des convives, contenant, curieusement, plusieurs personnalités hostiles au culte.
Elle n'aura de cesse de sonder, discrètement, les motivations des uns et des autres. Que pensent les PJ du culte de Justicaar ? Quelles sont leurs motivations ? Ont-ils des compétences par-

ticulières ? Bien sûr, Lorien ne pose pas directement ces questions : elle s'arrange pour provoquer les situations qui lui donneront les réponses.
— Quelques idées : elle tente de séduire un PJ (et si ça marche, elle le plante le bec dans l'eau). Elle fait semblant de perdre un bracelet précieux, pour voir si le PJ lui rapporte ou le garde pour lui (et si c'est le cas, elle le dénonce… ou pas, s'il est séduisant), etc.
— Physiquement, il est impossible de ne pas remarquer que Lorien Gayle ressemble tout à fait… à une version adulte de la petite Sinsemillia, la défunte Incarnin du Bien. Bien sûr, ce n'est pas la même personne. Mais ce rappel devrait plaire aux joueurs un peu " poètes ", qui avaient apprécié le charme de la petite Sinsé. Quant à l'explication, nous la laissons à votre imagination (Le hasard ? Un lien de parenté ? Un rêve de Sinsé qui aurait pris vie ?).

• Maître Fargo (*Toge Rouge*)
Ce gnome sec et minuscule porte le titre officiel de Très-Haut-Médiateur de la guilde des Navigateurs. L'organisation qu'il représente est puissante et transporte du courrier et du fret dans le monde entier, allant même jusqu'aux fameuses îles des Archipels, bien connues de certains aventuriers.
Maître Fargo (que d'aucuns surnomment par dérision Fargo-la-Baleine ou Whale Fargo) sait se montrer jovial, mais ce n'est pas un idiot. Et s'il apprécie son propre humour, il peut se montrer retors, et même parfaitement casse-pieds (" *Mais non, je ne vous serre pas la main, enfin, et enlevez vos affaires de MA cabine, de quelle* cabine de groupe *parlez-vous* ?! ").
— Maître Fargo est là parce qu'on l'a invité, et que tout ce qui est gratuit est bon pour la guilde. Mais il est un peu surpris de tant d'aménité. Après tout, la guilde des Navigateurs s'oppose constamment aux lois commerciales que le culte de Justicaar veut introduire partout. Où est le traquenard ?
— En termes de jeu, Fargo est clairement un PNJ humoristique. Intouchable officiellement (c'est un " Toge Rouge ", doublé d'un haut dignitaire protégé par le code impérial), il va en faire voir de toutes les couleurs aux uns et aux autres.
— Quelques idées : il envoie son " PJ garde du corps " (cf. intro) chercher un objet introuvable dans sa cabine/ la cale/ en haut du mât. Il exige l'impossible d'un " PJ serviteur ". Il drague un PJ féminin (" *Les gnomes ne sont pas petits en tout, savez-vous ?* "). Et si on se moque de lui, il défie l'importun au très sérieux duel gnome de tartes aux légumes. Chacun se lance une tarte à tour de rôle, en utilisant son bonus de dextérité en guise de jet d'attaque, et sa CA normale (Fargo, très fort à ce jeu, a +6 au lancer). Chaque tarte qui touche l'adversaire vaut 1 point. Le premier arrivé à 3 gagne le duel. L'autre est ridicule.

• Valkin et Valdrak (*Toges Rouges*)
Ces deux Diacres-de-guerre ont une trentaine d'années, et occupent des postes clés au sommet de leur hiérarchie religieuse. Tout comme le Cardinal-de-guerre Yorgun Tiss, ils se posent de plus en plus de questions sur la dérive martiale du culte de Justicaar, et l'enrôlement effréné des croyants.
— Discuter avec eux permettra aux PJ d'apprendre tous les éléments contenus dans l'encadré " Les Cantiques de Justicaar " (cf.).
— On ressentira en outre chez eux l'existence d'un " malaise ", mais il faudra une bonne dose de Psychologie/Diplomatie (avec jets de dés adaptés, DD 18 ou plus), pour leur tirer les vers du nez. Valkin et Valdrak révéleront alors que plusieurs hauts responsables du Culte ont disparu ces derniers temps. D'autres ont été retrouvés sauvagement massacrés. Certains parlent d'un meurtrier insaisissable, d'autres d'un " fléau divin ", frappant les infidèles à l'approche du nouveau millénaire…

• La Duchesse Rosalinda Balthus (*Toge Rouge*)
C'est, de notoriété publique, l'éminence grise d'un puissant roi (du pays de votre choix). Elle pousse son souverain à se méfier du culte, et ceci d'autant plus qu'elle recueille les confidences de son neveu, le Grand Cardinal de Justicaar.
Au premier abord, la duchesse Rosalinda ressemble plutôt à une vieille momie, aguicheuse et tartinée de vert à lèvre (" *Mais appelez-moi Rose, fougueux jeune homme* "). C'est en réalité une redoutable politicienne, de celles qui font et défont les empires. Elle est au courant de deux informations :
— Alors que les fêtes du Millénaire de la Foi se répandent, la duchesse a eu vent d'un groupe de recherche, des proches de l'Archonte, qui travaillent à l'organisation de l'Apothéose : une cérémonie dont on ne connaît finalement pas grand-chose, sauf qu'elle " *regroupera les croyants du monde entier dans une grande communion fraternelle et spirituelle* " (pour citer les textes de propagande).
— Beaucoup plus inquiétant : son propre neveu, le Grand cardinal Balthus, a mystérieusement disparu. Or, il faisait partie de ce groupe de recherche. À l'heure actuelle, toutes les tentatives pour savoir ce qu'il est devenu ont échoué. Même l'Archonte dit ne pas savoir où il est (ce qui est vrai : c'est le principal " traître " qu'il recherche).
— Mais oui, le Grand cardinal Balthus, neveu de la Duchesse, est bien celui que les PJ ont rencontré dans la Cité Sainte d'Anthéone (cf. O2 p. 24).

• Les autres *Toges Rouges*
Soyons clairs, ces PNJ secondaires sont là pour vous servir de décor et de chair à canon dans l'épisode final (ou avant). Ils ne sont donc pas détaillés.
— **Frère Marcus** (nain, Prêtre N5 de Justicaar) et **Sœur Sorensen** (halfelin, Prêtresse N3 de Justicaar) sont les " aides de camp " de Valkin et Valdrak.
— **Dame Ogo** (demi-orque, Expert N6, défend les autochtones et les minorités) et le **Scribe Merwin Meaulne** (elfe, Expert N7, défend la liberté de pensée) sont de hauts politiciens de l'Empire. Influents et peu corruptibles, ils gênent beaucoup l'Archonte.

• Le reste des invités et passagers
Il comprend les PJ, le Capitaine, le Cardinal Yorgun Tiss (dont le rang et les idées " paladines " nuisent à l'Archonte), 4 invités variés (commun N1), 4 Chevaliers du Jugement (Guerriers N5), 5 marins (communs N1), 2 serviteurs (communs N1), un orchestre de 3 musiciens jouant régulièrement sur le pont (communs N1), et aussi :

— **Wildorf Slim** (humain Guerrier N8). Ce jeune aristocrate psychopathe, portant des lorgnons noirs, est à la fois poète, bretteur, tombeur et surtout alcoolique. Il abuse en effet de la Liqueur crève-cœur, un poison redoutable qui rend érotomane et jaloux. Ses écrits célèbres ont trouvé écho dans tous les milieux artistiques de l'Empire, et il évoque sans cesse ses visions apocalyptiques, parle d'une " Cité Noire qui détruira le Monde ", de la " Mort à double Face ", etc. Servez-vous en pour faire passer toutes les informations ou divagations extravagantes que vous voulez. (**:** Slim est bien sûr un Oublié, qui a voyagé " en rêve " en Oblivion).

— **Bashrâ Bapour** (humain Magicien N4) est un prestidigitateur enturbanné qui arrive de l'Orient lointain, et transporte toutes sortes d'accessoires (planche à clous, encens, etc.). Les prêtres de Justicaar l'ont engagé pour animer la croisière. Son seul désir est de rejoindre son cousin Zarko, qui vit dans les îles, pour monter avec lui un commerce d'objets fabriqués à partir de fausses têtes réduites, le dernier cri en Orient, paraît-il (" *Et pluis, vloici la tête-lampion, la tête-cendrier, et j'ai aussi la tête-marionnette : tlés glos succès poul les enfants* ").

• L'escorte aérienne
Elle comprend 10 Chevaliers du Jugement montés sur des griffons et patrouille aux environs de la caravoile. Son aire de surveillance étant large, elle disparaît parfois plusieurs dizaines de minutes. Elle écarte tout ce qui s'approche de la caravoile (et notamment, tout véhicule/PNJ qui envisagerait de suivre à distance le vaisseau).

UN PEU D'ACTION, QUE DIABLE !

C'est vrai, sinon vos joueurs vont finir par s'endormir. Voici donc quelques péripéties pour animer le voyage. " *Sous le regard de la Mort* " est la seule obligatoire, les autres sont optionnelles, et utilisables dans n'importe quel ordre.

— **" Sous le regard de la Mort ".** Cette péripétie a pour but d'instaurer un malaise croissant parmi vos joueurs, tranchant ainsi volontairement avec le côté " héroïco-humoristique " de certaines péripéties.

Régulièrement, l'Archonte Logrus Lherne observe les " invités " de la caravoile avec une boule de cristal (le vaisseau lui sert de puissant focus). Son objectif est d'évaluer leurs faiblesses avant l'attaque prévue le dernier soir.

Pour traduire cela, prenez de temps en temps un PJ à part et annoncez-lui qu'il éprouve soudain un malaise. S'il est capable d'en identifier l'origine, il a la vision fugitive d'un œil gigantesque, dardant son regard mortel jusqu'aux tréfonds de son âme... puis il entend le chuintement sinistre d'une faux, et tout devient noir autour de lui un bref instant, comme si une lame venait de lui couper la tête !

L'épisode peut également affecter, au choix, un Chevalier du Jugement (qui, surpris, tombe d'un mât), le capitaine Big Mojo (qui fait une embardée terrible avant de s'enfermer dans un silence superstitieux), etc.

— **" Wildorf Slim pète un câble ".** Le jeune aristocrate, qui a un peu bu, lance des piques à un PJ. Le ton monte. Slim devient fou furieux, arrache un cordage renforcé de fer, et fonce sur le PJ (la scène est d'ailleurs tellement impressionnante, qu'elle donnera naissance plus tard à une expression populaire).

Mettez en scène un grand duel " de capes et d'épées " : les deux participants se battent jusqu'à la mort, sur le château arrière, dans la mâture, etc. Les paris vont bon train, peut-être même qu'un ou deux marins prennent parti pour Wildorf et interviennent en sa faveur, voire contre d'autres PJ.

Les Chevaliers font semblant de ne rien voir, et ne lèvent pas le petit doigt : une bonne occasion de montrer encore une fois l'ambivalence du culte de Justicaar. En dernier recours, le Cardinal-de-guerre Yorgun Tiss intervient si ça tourne à la bagarre générale, mais il n'empêchera pas la mort de Slim.

— **" Bashrâ Bapour nous fait un tour ".** Le prestidigitateur présente un petit spectacle, prévu dans la croisière. Après quelques tours d'un intérêt variable, il doit faire apparaître



LES CANTIQUES DE JUSTICAAR

Saint-Justicaar, le Punisseur, le Forgeron des Absolutions, le Juge des Cours Célestes, ou Justicaar simplement, autant de noms qui désignent l'inflexible dieu de la Loi et des justes sentences.

En tant que tel, son alignement est avant tout Loyal Neutre. La plupart de ses prêtres sont d'alignement Loyal Neutre (surtout), ou Loyal Bon (en régression, depuis quelques mois). On parle indifféremment du culte ou de l'Ordre de Justicaar. Son symbole est un cercle de fer entourant la croix de la Foi. " Par le Fer et par la Foi ! " un cri de guerre qui résonne comme une sentence, une promesse de salut pour les croyants et de jugement dernier pour les impies. Un cri que les hordes humanoïdes ont appris à redouter, car les paladins de Justicaar montent souvent en première ligne pour défendre la civilisation contre les barbares et les démons.

Pourtant, il n'en fut pas toujours ainsi...

Jadis, le culte rural de Justicaar, saint patron débonnaire et sentencieux, était celui d'un quelconque dieu mineur. Mais il y a un peu plus d'un millénaire, ses adorateurs accomplirent l'exploit extraordinaire de détruire l'Archiliche Azel-Liark, l'une des plus noires puissances que la terre ait connue. Ce haut fait inégalé porta le culte de Justicaar au-devant de la scène, sur le plan primaire comme dans les sphères célestes.

Mille ans plus tard, il est présent dans toutes les cités. Son bras armé, le fameux ordre des Chevaliers du Jugement, incarne la stabilité, la fermeté, et la protection pour tous les humains. Ses prêtres offrent le gîte et le couvert aux démunis, et leur proposent une sainte conversion. Ses juristes prodiguent leurs conseils aux puissantes guildes de marchands. Ses scribes sont les témoins assermentés des alliances et des contrats. Et ses Grands cardinaux trouvent toujours une oreille attentive chez les rois.

le clou de son show : un mouflon rieur. Mais il se trompe de parchemin, et à quelques syllabes près, invoque... un monstre rouilleur ! C'est aussitôt la panique à bord. La créature se précipite sur tout objet en métal, rentre dans le château central, poursuit un PJ sur le toit, etc. Il va falloir l'éliminer vite avant qu'il ne s'infiltre dans la cale, sans utiliser d'arme en métal, ni de sort offensif à aire d'effet (il y a des invités partout !). Le plus efficace serait de s'y mettre à plusieurs pour le faire passer par-dessus bord (en l'attirant avec un gros tas de fer ?).

Monstre rouilleur (DV 10) : pv 80

— " Ce soir, on vous met le feu ". Bashrâ Bapour (encore lui !) prépare des bonbonnes-d'artifice pour le spectacle du soir. Ces bonbonnes, venues de l'Orient lointain, sont pourvues d'une mèche et devront être projetées en l'air par une puissante catapulte, actuellement installée sur le château arrière. Bon, tout ça à l'air un peu fumeux, mais le brave Bashrâ a besoin d'un coup de main pour mettre en place les bonbonnes. Est-ce qu'un PJ pourrait l'aider ? Profitez-en pour montrer comment marchent la catapulte et les bonbonnes, ils en auront besoin plus tard (voir chapitre final). Malheureusement, Bashrâ fait une fausse manœuvre, et une bonbonne explose (8d6 pv, la couleur en plus, 3m de rayon, jet de Vig DD 1/2)... ce qui met le feu aux voiles arrières (et oui, il n'y a que le soir que les voiles sont baissées).

Il faut éteindre le feu avant qu'il ne se propage, ou bien couper les cordages et larguer la voile (Grimper dans la mâture DD 20, Sauter d'un cordage à l'autre DD 25), sinon elle se détache et tombe en flammes sur le pont (3d6 pv/rd pour tous ceux coincés en dessous, jet de Vigueur DD 20 x1/rd pour ne pas suffoquer et s'évanouir), le feu se propage alors, et on recommence avec la voile suivante...

Rappelons que la coque est protégée contre le feu. Quant aux voiles, la cale en contient plusieurs de rechange.

— " Devine qui vient dîner ? ". Soudain, un choc sourd résonne sous la coque (DD pour le remarquer), rapidement suivi de hurlements en provenance de la proue. Ceux qui accourent sur le château avant ne voient rien, même en se penchant au bastingage.

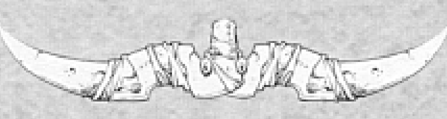
Les cris proviennent du Veilleur de Proue dans sa cabine en fer : attirée par les puissantes vibrations de la caravoile, une Ombre des Roches (Umber Hulk) a surgi du sol et s'est agrippée au passage à son poste d'observation ! Le monstre essaye maintenant de découper la tôle, comme une vulgaire boite de conserve, pour en extraire son dîner !

Il faut faire vite : le temps d'arrêter la caravoile (10 rounds minimum), le malheureux sera mort. Or, l'unique moyen d'accéder à la cabine du Veilleur de Proue est d'emprunter une échelle de coupée sur le bord de la coque.

Les principaux moyens d'agir sont : descendre à l'échelle et combattre le monstre dans le vide, voler à l'extérieur (sorts, objets), ou percer la coque de l'intérieur pour extraire le malheureux (Dureté 8, pv 60, Défoncer DD 28). À noter que dans ce cas, l'Ombre des Roches remontera jusqu'au bastingage.

L'escorte aérienne (chevaliers-griffons) ne peut rien faire : impossible de voler jusque-là (dangereux et inaccessible), ou de stabiliser sa monture pour avoir un bon angle de tir (-10 aux jets d'attaque).

Ombre des Roches : pv 94



LES CARAVOILES

Ces rares " vaisseaux de terre " arrivent des chantiers de l'Empire. Selon la rumeur, ils seraient l'œuvre d'un célèbre " maginventeur " nommé Kwalish (un personnage que certains d'entre vous connaissent peut être,

et dont nous reparlerons lors de futures Chroniques…).

Une caravoile est de la même taille qu'une galère (cf. GdM, chap. 5), mais possède l'allure puissante et élancée d'un voilier. Sa coque est entièrement construite en bois de cèdre blanc elfique, un matériau léger, peu inflammable (Résistant au feu, comme le sort du même nom), et… hors de prix.

Une caravoile est dotée de trois paires de roues : les deux paires à l'avant sont de petite taille et contrôlent la direction, celle à l'arrière est énorme et assure la stabilité. La propulsion est fournie par les voiles.

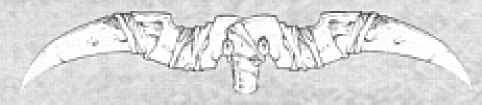
Le pont du vaisseau comporte trois châteaux : avant, central, et arrière. Le toit du château avant sert de terrasse de navigation (A), et l'intérieur, de cabine pour le capitaine (B). Le château central abrite le Salon des Grandes Baies (C) ; son toit forme une terrasse d'observation (D) dotée de balcons et longues-vues. C'est un lieu calme et romantique, très prisé des dames à la tombée du soir. Le château arrière (E) est le quartier des défenseurs, et sa terrasse crénelée supporte souvent un engin de guerre.

L'intérieur d'une caravoile (F) offre des aménagements classiques : quartier des matelots, cuisine, cambuse, salle à manger, cinq cabines de groupe (5x6 places), et trois luxueuses suites en bois de teck (3x3 places). La cale (G) est envahie par la machinerie et accepte un fret minimum.

Les caravoiles sont rapides (30km/h en croisière, 80 en pointe). Leurs roues en chêne massif bardé de fer peuvent négocier des terrains variés, si le sol n'est pas trop irrégulier ou pentu. Le vaisseau peut aussi flotter sur de faibles distances (1-2km), après quoi son poids l'entraîne.

L'horizon est surveillé par une vigie, mais les obstacles au sol sont l'affaire du veilleur de proue, installé dans une exiguë cabine en fer sous la coque avant (H). Tous deux correspondent avec le capitaine via un système de tubes acoustiques.

La nuit, des lampions directionnels en cuivre sont remplis d'une variété de gros vers luisants, afin d'éclairer le pont et les abords du vaisseau (vitesse de nuit 10km/h).



LE TEMPS SE COUVRE…

La croisière dure quarante-huit heures et se termine par l'attaque finale de la caravoile.

À cet instant, la route de la caravoile s'engage dans la Vallée des Hautes Pierres (" *Un endroit que les gens du coin préfèrent appeler " les Mâchoires du Diable " "*, précise Yorgun Tiss). En effet, de grands rochers défilent de part et d'autre, évoquant des crocs gigantesques enracinés dans la plaine. En face, les derniers feux du soleil mourant s'éteignent sur l'horizon. Derrière la caravoile, le berceau noir de la nuit a engendré d'inquiétants nuages zébrés d'éclairs, telle une tempête lancée à la poursuite du vaisseau.

Yorgun Tiss ordonne alors au capitaine de ralentir, pour commencer le spectacle des bonbonnes-d'artifice (" *Mais sans traînailler, par les Tripes d'Azel-Liark, faudrait pas que cette tempête nous rattrape !* "). Tout le monde se regroupe sur le pont, et pendant qu'on prépare la catapulte, l'orchestre du bord entame une ballade rythmée, histoire de faire monter l'ambiance…

• Si vous le souhaitez, c'est le moment de passer une musique de fond. Ex : **Ambiance " angoisse montante " / Dracula, 2 : vampire hunter.**

• Si un PJ surveille le ciel, il remarque que l'escorte aérienne des Chevaliers montés sur griffons semble s'en aller (Détection DD 15). Elle disparaît dans les nuages le round suivant (le capitaine a reçu avant son départ l'ordre strict de s'abriter en cas de tempête).

Par ailleurs, un jet de Connaissance des sorts DD 15 indique que " quelque chose ne va pas avec cet orage ". Une réussite de DD 20 révèle qu'il semble *réellement* poursuivre la caravoile. À partir de DD 25, on peut affirmer qu'un sort de *contrôle du climat* est à l'œuvre, et que son auteur est en approche rapide (il s'agit du Faucheur de Crâne, qui a activé son anneau des tempêtes).

• Quiconque scrute le paysage a droit à un jet Connaissance/nature, ou Sens de la nature. Un jet de DD 12 réussi donne un frisson dans l'échine : aucun animal visible, pas d'oiseau dans le ciel, tout semble mort, comme en prélude à un drame.

Tout à coup, un vent glacial tombe sur la vallée des Hautes Pierres, sifflant comme une plainte sinistre. Une odeur de charogne emplit les narines des passagers, tandis que deux silhouettes de dragons jaillissent du plafond nuageux et descendent en planant !

Les deux dragons descendent en prenant leur temps, jusqu'à planer à portée de flèche au-dessus de la caravoile. On distingue alors leurs grandes ailes de cuir déchirées qui battent l'air mécaniquement, tandis que l'atmosphère s'empuantit un peu plus : ce sont des dragons morts-vivants ! Sous chacun d'eux est suspendue une vaste nacelle en osier ouvragé, abritant quelques humanoïdes (Détection DD 25 : il s'agit de 10 nains, 5 par nacelle). Leurs têtes sont bizarrement penchées, et regardent fixement vers les passagers. Pas d'arme visible. Pas un son. Pas un mouvement…

• La scène ci-dessus dure environ 4 rounds, pendant lesquels les PJ sont absolument libres de faire ce qu'ils veulent. Normalement, le cumul de cette ambiance intrigante, avec l'absence d'attitude menaçante, devrait leur faire perdre de précieux rounds en tergiversations.

Comptabilisez tout ça soigneusement, en rappelant, l'air de rien, que la plupart des PJ ne portent sûrement pas leurs armures ou leurs épées, après des heures de croisière.

Des sorts de renseignement leur apporteront des informations adéquates (voir plus loin ; en gros : " Attention !!! "). S'ils se mettent à attaquer, vous devrez modifier et adapter un peu la scène suivante, ce qui ne devrait vous poser aucun problème.

• Côté PNJ, le Cardinal-de-guerre Yorgun Tiss calme les passagers dès le départ (aggravant involontairement les tergiversations des PJ). Il rappelle que le territoire est totalement sécurisé (il le croit sincèrement), que l'escorte aérienne ne peut pas être loin, et que les divinations lancées pour la journée étaient toutes favorables. Il y a donc forcément une explication...
Ses Chevaliers restent d'ailleurs confiants, Yorgun Tiss est une armée à lui seul, comme chacun sait. Mais les passagers, eux, sont médusés (" *Les dlagons sont aussi dans le sbectacle* ? " demande Bashrâ Bapour avec ravissement). Lorien Gayle en profite pour se serrer contre un PJ.

• Au moment le plus propice, une voix puissante et caverneuse semble jaillir de partout à la fois : " *Misérables mortels ! Vous avez offensé le Vrai Dieu. Je suis venu rendre Son Jugement : contemplez... le Faucheur !* "
Cette dernière phrase est une *injonction divine* lancée par le Faucheur de Crânes (cf. annexes). Les PJ qui ratent leur jet de Volonté DD 25 perdent le round à contempler la scène suivante. Les PNJ échouent automatiquement et restent pétrifiés d'horreur...

Enter the Reaper !

Alors que le vaisseau continue de filer sous le ciel noir d'orage, un portail irradiant de lumière se matérialise sur le pont de la caravoile. Une silhouette ténébreuse se découpe dans un contre-jour aveuglant. Un pas. La silhouette émerge. Un pas. Le portail de lumière se dissipe et disparaît. Un pas. Retour en vision normale... Les pupilles des spectateurs s'agrandissent et ils découvrent le Faucheur de Crânes !
C'est un formidable guerrier de la stature d'un ogre. Nimbé par l'aura du Plan Négatif, il porte une armure et un bâton de combat entièrement noirs. Son visage est caché par un masque en forme de crâne et sa ceinture est bardée de longs crochets en fer, sur lesquels sont plantées les têtes de ses ennemis. Montrez aux joueurs l'illustration de ce nouveau " grand méchant ", et mettez en route la prochaine plage musicale. Vous êtes prêts ? ... Action !

Action ultraviolente / Tomb Raider, 7 : the revolution. *Le Faucheur dégaine le bâton noir glissé derrière son dos, et...* (mimez la scène)... *sshhhklingg, une puissante lame courbe jaillit de l'extrémité du bâton pour former une faux, puis... ssshhkklangg, une seconde lame tranchante se déploie à l'autre extrémité du bâton, en sens inverse, formant un* " S " *mortel d'acier luisant. Le Faucheur s'avance alors en faisant tournoyer sa double faux, tantôt dans une main, tantôt dans l'autre, devant lui, derrière lui, dans une hypnotique danse de mort. Puis il hurle* " *Que l'enfer commence !* "

Le Faucheur de Crânes est l'exécuteur secret de l'Archonte Logrus Lherne. C'est lui qui a la tâche de supprimer toutes les personnes qui le gênent.
Le massacre d'aujourd'hui est le premier qui regroupe autant de personnalités importantes. Leurs ressources et leur résistance peuvent être inattendues. Deux précautions majeures ont donc été prises :
— Un sort de *souhait* a été dépensé pour empêcher toute téléportation (ou équivalent) dans un rayon de 1 kilomètre, centré sur la caravoile. Si quelqu'un essaye de se téléporter, il réapparaît au hasard sur le vaisseau.
— Le Faucheur s'est adjoint pour l'occasion les services d'une compagnie de mercenaires : les Cadavreux. Ces tueurs sont des nains inhabituels, membres d'un clan d'ancêtres consanguins. Tous sont porteurs d'une malformation (bras atrophié, troisième œil, etc.). Habitant à l'écart des autres nains, les Cadavreux vivent de rapines et de larcins. Certains cachent leurs difformités sous des manteaux noirs et des capuches, d'autres les mettent en valeur en se peignant des crânes et des os sur leur corps tordu.
Leur chef est Ettin'Grinn, un nain à deux têtes qui vend ses services au plus offrant. On murmure qu'il est cannibale, mais personne n'a survécu assez longtemps pour le prouver.
— Voilà une surprise doublement mauvaise pour les PJ. Ettin'Grinn, leur vieil adversaire, est revenu *littéralement* d'entre les morts (il a été ressuscité par l'Archonte. Qui a dit que seuls les héros avaient le monopole de la résurrection ?).

Au final, ce combat au milieu de l'orage, sur un vaisseau lancé à pleine vitesse, doit être le clou de l'Épisode I. Les possibilités qu'il offre sont nombreuses et surtout variables en fonction des actions des PJ. Voici quelques suggestions, à vous de piocher dans celles qui vous intéressent pour maintenir le stress jusqu'à la fin :

• Tactique du Faucheur : " À l'assaut des Toges Rouges ! "
Le Faucheur de Crânes s'attaque à elles en priorité : très pratique cette idée de l'Archonte d'identifier les cibles principales avec des toges rouges ! Le Faucheur visera donc : Yorgun, puis la duchesse Balthus, puis un PJ, Valkin, Valdrak, Lorien Gayle, et tous ceux qui passeront à sa portée.
Détail capital, le Faucheur emporte les crânes de ses proies (d'où son nom). Pour cela, il les saisit et les plante sur les crochets de fer qui pendent à sa ceinture. Ainsi, il devient difficile de ressusciter les victimes, puisque leurs cadavres sont incomplets (cf. sorts concernés).
Si un PJ a le malheur d'être décapité, l'un de ses compagnons devra tout faire pour récupérer sa tête avant que le Faucheur ne s'en aille, sinon bye bye... (pour y parvenir, il suffit d'aller au contact et de réussir un jet d'attaque : les dégâts ne sont pas comptabilisés, et on considère que la tête est retirée du crochet).

Si un PJ trouve un moyen de priver le Faucheur de son arme, ou si le Faucheur se sent vraiment en difficulté, il ordonne mentalement à son masque de se détacher et d'attaquer (Masque du Crâne, DMG p.222). On aperçoit alors, en dessous, son visage monstrueux d'écorché vif.

• Tactique des Cadavreux : " On arrose, puis on descend ! "
Dès le début du combat, ils sortent leurs arbalètes et arrosent le pont de la caravoile, déchaînant un véritable enfer. Deux d'entre eux lancent, à la place des carreaux, des sacoches d'immobilisation et des pierres à tonnerre.
Le meilleur moyen d'éviter ce déluge est de s'abriter à l'intérieur des différents châteaux. Mais sitôt le pont désert, six Cadavreux en profitent pour dérouler des cordes et sauter au contact.
Les dragons zombis servent de transporteurs, ils survolent juste le vaisseau en ajustant leur vitesse à la sienne. Ils ne font pas d'attaque en piqué (pas question de tout casser : le salaire des Cadavreux est le pillage de la caravoile !). Si ça tourne mal, ils plongeront pour faire une attaque de diversion, récupérer les Cadavreux, puis s'enfuir.

• Comment gérer les passagers ?
Il est impossible de suivre les déplacements de chaque PNJ, et inutile de vouloir gérer leurs combats. Voici donc un système simple pour simuler cette ambiance mortelle : à chaque round, 2 PNJ " chair à canon " meurent, et 1 PNJ important est en grand danger.
— Les PNJ " chair à canon " tombent comme des mouches : tirez 1d20 : 1) frère Marcus, 2) sœur Sorensen, 3) Dame Ogo, 4) le scribe Merwin Meaulne, 5-8) un des 4 Chevaliers du Jugement, 9-10) un des 2 serviteurs, 11-14) un des 4 invités variés, 15-19) un des 5 marins, 20) un des 3 musiciens. Pour jouer cela, il vous suffit de tirer un dé, et d'annoncer entre deux combats " *Aarrgh... Dame Ogo vient de mourir, un carreau d'arbalète planté en pleine poitrine...* "
— Les PNJ importants sont " en danger de mort " : l'un d'entre eux est menacé à chaque round. Pour savoir lequel, tirez 1d8 : 1) Lorien Gayle, 2) Maître Fargo, 3-4) Valkin et Valdrak, 5) la duchesse Balthus, 6) le capitaine Big Mojo, 7) Bashrâ Bapour, 8) Yorgun Tiss. Pour jouer cela, il vous suffit de tirer un dé, et d'annoncer " *Attention, le Faucheur attaque la Duchesse Balthus !* ". Si personne ne fait rien, à vous de voir si vous décidez de tuer le PNJ ou non.

ET POUR QUELQUES PIÈCES D'OR DE PLUS...

Il y a toutes sortes de complications intéressantes à jouer avec le décor et les PNJ. Voici quelques idées, amusez-vous bien...

• La fin de Yorgun Tiss
Pour faire sentir aux joueurs toute la gravité de la situation vous pouvez, si vous le souhaitez, faire très fort d'emblée en tuant " net " le puissant Cardinal-de-guerre (sa mort est programmée de longue date par l'Archonte). Nous vous conseillons deux solutions radicales : soit Ettin' Grinn lui plante une Flèche Meurtrière Suprême (il en possède 2 " anti-paladin ") ; soit le Faucheur le décapite avec sa faux vorpale. Dans les deux cas, effet " panique à bord " garanti !

• Catapulte et bonbonnes-d'artifice
Il serait étonnant qu'un PJ ne se serve pas de la catapulte pour tirer sur les dragons et leurs nacelles.
Pour cela, il faut installer une bonbonne (1 round, la première est déjà en place), viser et tirer (1 autre round ; jet de tir : 1d20+bonus de dextérité ; DD 15 pour toucher ; 8d6 pv sur 3m de rayon ; jet de Vig DD 1/2).
Notez qu'on peut placer 2 bonbonnes à la fois (dégâts cumulatifs, mais DD 20 pour toucher). Il y a 5 bonbonnes au total.
Dans l'hypothèse où un PJ fou furieux envisagerait de sauter jusqu'à une nacelle en se catapultant lui-même, accordez-lui soit le même jet de tir (1d20+bonus de dextérité), soit un jet d'Acrobatie, mais dans les deux cas la difficulté passe à DD 20.

• " Attention aux voiles ! "
Les Cadavreux peuvent décider de s'attaquer aux voiles pour stopper l'avance du vaisseau. En effet, si la caravoile s'arrête, les dragons n'ont plus à jouer leur rôle de transporteur, et peuvent ainsi passer à l'attaque au sol. Les Cadavreux ont deux façons de procéder : soit en jetant un feu grégeois (CA 25 pour y arriver, une flasque n'éclate pas facilement sur une voile), soit en ordonnant à leurs dragons d'aller les déchiqueter (plus facile, mais les nacelles risquent alors de s'écraser sur le pont ou de se prendre dans les cordages). Dans les deux cas, il y a plein de péripéties à la clé : éteindre une voile en feu, décrocher la nacelle des cordages, etc.

• Piloter la caravoile
Si le capitaine Big Mojo est mis hors de combat, quelqu'un ferait bien de s'occuper de piloter... Nous vous rappelons en effet que tout ceci se passe dans la vallée des Hautes Pierres, et qu'il y a donc de gros rochers partout !
La compétence de base pour piloter est Profession/marin (on peut assimiler la barre à celle d'un navire normal), ou 1d20+bonus de Sagesse. Quelques exemples d'utilisation :
— Franchir un obstacle simple (rocher affleurant, gros trou, etc.) : DD 10
— Franchir un obstacle complexe (passage étroit entre deux rochers, dragon à nacelle arrivant en sens inverse, etc.) : DD 15
— Raser volontairement un rocher géant, en tournant in extremis, pour qu'un dragon à nacelle aille s'y écraser : DD 22 (le dragon a alors 1 chance sur 2 de s'écraser : 10d10 pv pour lui et les occupants de la nacelle, pas de jet de Réf).
En cas d'échec (ou à chaque obstacle, si personne ne pilote), tirez 1d20 :
— 1-10 : choc mineur (gros bruit, pas de dégâts).
— 11-15 : choc moyen (la coque sursaute, jet de Réf DD 15 pour tout le monde ou le round d'action est perdu, 2d6 pv d'impacts variés).
— 16-20 : gros choc (idem, jet de Réf DD 25, 6d6 pv d'impacts variés).

Au troisième gros choc de la sorte, la caravoile se crashe (jet de Réf DD 20, 10d6 si réussi, mort en cas échec).

• Et si quelqu'un tombe ou saute de la caravoile ?
C'est extrêmement dangereux, à moins que le vaisseau ne soit pratiquement arrêté. Dans tous les cas : jet de Réflexe (ou Acrobatie, si c'est un acte volontaire) DD 25 : 6d6 pv en cas de réussite, 20d6 pv en cas d'échec (ou mort, si vous trouvez cela plus logique). Certes, c'est aussi un bon moyen d'éliminer l'adversaire, en le chargeant pour le faire tomber du bastingage...

FIN DU COMBAT ET DÉVELOPPEMENTS

La fin de ce combat est entièrement ouverte. Elle peut aller du succès total avec élimination de tous les ennemis, à l'échec magistral avec décès d'un maximum de gens, PJ compris. En résumé :

• Le Faucheur de Crânes
Il reste sur place tant qu'il y a encore des Toges Rouges en vie. S'ils sont tous morts, il tue les derniers combattants qui représentent une opposition quelconque (PJ offrant une résistance, Chevaliers du Jugement, etc.).
— Il ne massacrera pas ceux qui se terreront misérablement devant lui (il faut qu'il laisse des survivants pour propager la légende du Faucheur et pour remonter aux autres traîtres recherchés par l'Archonte). Sous les yeux des rescapés, il emporte alors toutes les têtes dans un grand sac, puis s'éloigne. Dès qu'il est hors de la zone d'anti-téléportation (1km), il active sa ceinture de téléportation et disparaît.
— Pour les besoins du scénario, Lorien Gayle constitue une exception : elle peut mourir, mais arrangez-vous pour que sa tête ne soit pas emportée (elle sera alors ressuscitée). Le sort des PJ éventuellement dans la même situation est laissé à votre appréciation.
— Si le Faucheur est mis en péril, il quitte la caravoile (en sautant sur un dragon, voir en roulant à terre), et s'enfuit comme ci-dessus. Dans le cas très improbable où il serait " tué ", il attend patiemment de se régénérer (cf.), et rend ensuite une petite visite aux PJ pour récupérer son équipement.

• Pour les autres participants
Leur sort est entre vos mains et celles des PJ.
— Quoi qu'il arrive, la patrouille des Chevaliers montés sur griffons sera de retour d'ici une bonne heure, après que la tempête s'est mystérieusement calmée. Ils recueilleront les survivants et les corps. Ces derniers seront rendus à leurs familles, ou amis, qui pourront éventuellement les faire ressusciter (à condition d'être entiers).

— Les PJ morts au combat peuvent être ressuscités par leurs camarades. S'il n'y a pas de prêtre d'assez haut niveau pour cela, Lorien Gayle, ou l'un des survivants, leur fournira alors les contacts nécessaires pour en trouver un. À vous de développer cette partie, en fonction des relations nouées avec les PNJ du bord, les connaissances antérieures de chaque PJ, etc.
— Les représentants du Culte de Justicaar diligenteront une enquête, ponctuée de tracasseries administratives. Si les PJ coopèrent, ils y glanent quelques soins (potions, sorts) ; sinon ils encourent diverses amendes (selon les victimes, leurs actions, etc.).
— Les PJ ont quelques jours de pause avant l'Épisode II. Exploitez ce temps pour régler brièvement un certain nombre de problèmes (monter de niveau, soigner...), et surtout développer les relations avec les PNJ survivants. Des amitiés se sont-elles tissées ? Ou des rivalités ? Les PJ ont-ils contribué à sauver une personnalité importante ? Ou bien provoqué la mort d'une autre ? Arrangez-vous pour ménager une place à ces PNJ dans votre campagne, en les faisant ressurgir de temps en temps. Ils feront désormais partie du " carnet d'adresse " des PJ, des contacts qui pourront leur apporter de l'aide, fournir un renseignement... ou leur demander des comptes. À travers leurs réactions et témoignages, peu à peu, la Danse de Fer prendra une vaste résonance, à travers tous les royaumes.
— En particulier, si la duchesse Balthus a survécu grâce aux PJ, elle saura montrer sa reconnaissance. Au minimum, son souverain leur décerne à chacun le fameux collier d'Honneur Royal (8000 po par collier), et quelques objets magiques mineurs. Il pourra même en anoblir certains (cérémonie, etc.).
— Si les PJ enquêtent sur le mystère du Faucheur, ils obtiennent des réponses contradictoires. Pour certains, il ne s'agit que d'un mythe, une sorte de bourreau divin envoyé par Justicaar, le dieu des Jugements, pour punir les infidèles. Pour d'autres, c'est un croquemitaine dont l'origine remonte à la nuit des temps, empruntant différents noms à travers les légendes et les civilisations. Pour d'autres encore, c'est l'incarnation de la Mort, un avatar du dieu Nérull, communément nommé le Faucheur.





— Un dernier détail : interroger les Cadavreux (vivant ou morts, via un sort) ne mène à rien de particulier. C'est le Faucheur qui les a engagés, leur récompense devait être le pillage de la caravoile, et surtout le vaisseau lui-même (qui vaut dans les 100 000 po intact). Ils ne savent rien d'autre.

POINTS D'EXPÉRIENCE

Il nous paraît inapproprié de les décerner au prorata du nombre de victimes (mais vous êtes libre de procéder ainsi si vous le souhaitez).

Pour rééquilibrer cela, nous vous proposons d'y ajouter, *en plus*, les notions de " Belle action " et de " Haut fait " :

— Lorsqu'un PJ réussi une " Belle action " *par rapport à son personnage* (réussir un vol difficile pour un roublard, réussir une arnaque magistrale pour embobiner un PNJ, etc.), il gagne 100-300 PX, en fonction de l'action.

— Lorsqu'un PJ accompli un " Haut fait " *dans la campagne*, en accomplissant un but déterminant grâce à son intelligence et son habileté (sauver la caravoile d'un crash mortel pour tous, tuer le Faucheur, etc.), il gagne 500-1000 PX, en fonction du haut fait.

— Pour chaque PJ, comptez cinq ou six " Belles Actions " par épisode, et un ou deux " Haut Fait ", en plus de PX gagnés pour les monstres tués.

LES TROIS PILIERS DE LA CAMPAGNE

Quel que soit le nombre de PNJ secondaires, cette campagne repose sur trois figures emblématiques : Lorien Gayle incarne le pôle du Bien, l'Archonte Logrus Lherne celui du Mal, et le Faucheur représente l'action, l'affrontement qui va et vient perpétuellement, tel un pendule mortel, entre ces deux pôles.

Chacun d'eux possède volontairement un côté tragique (cf. leurs origines), censé leur donner plus de présence. Ils sont là pour vous aider à toujours recentrer le conflit, tant dans l'esprit des joueurs, que lors d'une session de jeu enlisée dans une intrigue secondaire.

N'hésitez pas à les utiliser pour retrouver le fil de l'intrigue (" Lorien Gayle vous contacte et vous dit... "), faire monter la pression quand l'action s'enlise (le Faucheur attaque...), ou pour montrer l'évolution du monde hors champ (" Pendant ce temps, l'Archonte s'adresse à la foule des croyants, et annonce... ").

ÉPILOGUE

Assis sur son monstrueux trône de marbre noir, seul, dans les profondeurs de sa citadelle secrète, sa Sainteté l'Archonte Logrus Lherne sourit.

Quel que soit le nombre des victimes, la première partie de son plan a parfaitement fonctionné. Maintenant, la situation est trop grave : le Cardinal Balthus va forcément vouloir contacter les survivants de ce massacre atroce. Pauvre Cardinal, si prévisible, si *loyal*, il va se sentir maintenant obligé d'intervenir, de sortir enfin de sa cachette...

Et lorsque l'Archonte l'aura retrouvé, la vraie terreur pourra commencer... Mmmm, qui Balthus va-t-il contacter ? Cette jeune Lorien Gayle, peut être, puisqu'il semblerait qu'elle ait finalement survécu ? Ou alors ce groupe de héros présomptueux...
Mieux vaut avoir un œil attentif, sur eux tous. La Danse de Fer ne fait que commencer !

ÉPISODE II : LA MUSIQUE D'EZPHER

" *Et tandis que les Brumes dévorent Eau et Terre,*
le peuple halluciné danse aux accords d'Ezpher... "
- *Clyve l'Aboyeur, Poèmes Mutilés*

UN REGARD DE FER DANS UN ŒIL DE VELOURS

Caressant d'une main distraite les reliefs sensibles de ses récentes cicatrices, Lorien Gayle est perdue dans le labyrinthe de ses pensées. Étendue sur une couche rudimentaire au milieu de fantastiques ruines troglodytes, elle songe à la tragédie qu'elle vient de connaître à bord de la *Râge-Bianca*... Pourquoi ? Par quelle atroce inhumanité peut-on commanditer un tel massacre ? Et surtout quel être démoniaque se cache derrière cette horreur ? Des questions qui restent sans réponse et qui font, une nouvelle fois, résonner les cordes de son propre passé... Elle se souvient de ce mystérieux drame qui a frappé les siens : la dispari-

tion inexplicable de ses deux sœurs, en pleine nuit ; les chambres vides le lendemain et jamais aucune réponse...

Une cicatrice bien plus tenace que n'importe quelle blessure de guerre et qui a bien évidemment présidé à sa vocation de Questeur : traquer sans relâche la Vérité...

Soudain, le froid fait frissonner Lorien, la ramenant à la réalité. À présent, il faut accueillir ces valeureux héros que Balthus veut envoyer par-delà les plans dans cette énigmatique cité d'Oblivion. Elle sait qu'elle les envoie peut-être au-devant d'une mort atroce et elle commence à douter... Puis elle se reprend, dégageant une mèche de cheveux tombée devant son regard déterminé : la Vérité n'a pas de prix... pas même celui du sang !

RECRUTEMENT ET COMPLICATIONS

Peu après l'Épisode I, les PJ sont contactés en secret par des émissaires de Lorien Gayle (elle a été si besoin ressuscitée par un groupe d'elfes, voire par les PJ eux-mêmes). Si les PJ se montrent réticents, c'est Lorien en personne qui les rencontre, bien qu'elle soit consciente du risque qu'elle prend en s'exposant.

L'objectif est de les recruter pour une mission difficile, mais extrêmement bien payée. Pour en savoir plus, ils sont invités à la rejoindre au cœur d'un sanctuaire abandonné : Animi Limina, les portes de l'Esprit, un site archéologique en ruine situé dans les entrailles d'un volcan éteint.

Ce site de recherche confidentiel de l'Ordre de Justicaar est officiellement abandonné depuis quelques semaines et reste totalement inconnu de toute personne extérieure au Culte. C'est là que Balthus a décidé de réunir sa " commission d'enquête " (Cf. résumé de l'Histoire), et rares sont ceux qui sont dans la confidence.

Nous sommes restés volontairement évasifs sur la localisation exacte d'Animi Limina ainsi que sur sa description extérieure, afin que vous soyez libres de l'intégrer au sein de votre propre background. Les deux seules conditions que vous devez respecter sont d'une part, la nécessité de le situer en sous-sol au cœur d'une vaste caverne, et d'autre part le fait que son entrée soit dans un endroit isolé.

Animi Limina se situe plus précisément à quelques kilomètres au sud de la Cité Sainte d'Anthéone, enchâssé dans une concrétion volcanique typique de la région, dans les sous-sols d'un cratère inactif.

Guidés par les émissaires de Lorien, les PJ n'auront aucun mal à atteindre l'entrée du site. Néanmoins, vous pouvez leur compliquer la tâche en renforçant le climat de clandestinité qui règne autour de leur recrutement : cette mystérieuse silhouette ne les espionne-t-elle pas ? Ne sont-ils pas suivis depuis quelques temps ? Selon le lieu où ils se trouvent, jouez à fond sur la paranoïa naturelle de vos joueurs.

La vérité est qu'ils sont *effectivement* suivis, mais la nature de cette filature est variable :

- **Cas 1 :** si les PJ ont agi imprudemment, malgré les recommandations des émissaires (ex : ils font le tour des échoppes pour s'équiper en vue d'une dangereuse expédition, etc.), ils ont attiré l'attention du culte. Le groupe qui les suit comporte alors 10 Chevaliers du Jugement (guerriers N5). Ils ont l'ordre de garder l'œil sur les PJ et de déterminer s'ils ont une responsabilité dans le carnage de la *Râge-Bianca*.

Dans tous les cas, les émissaires de Lorien Gayle (ou elle-même) s'aperçoivent de cette filature. Avant d'arriver à la destination finale, ils demandent aux PJ de " régler le problème ", puisqu'ils en sont responsables. À eux de voir comment s'y prendre, selon leur conscience (les entraîner vers une fausse piste ? Les corrompre ? Les assassiner ? ...).

Chevaliers du Jugement (10) : humain Guerrier 5, pv 50

- **Cas 2.** Si les PJ ont été très prudents, ils ont évité les agents du culte. Ils sont alors repérés et traqués par une bande de maraudeurs : 9 gobelins guerriers d'élite, montés sur des hyènes de guerre (: ces bandes sont devenues fréquentes aux abords de la Cité Sainte, depuis les derniers événements qui l'ont secouée). La filature se transforme alors en attaque en règle. Ces guerriers vivent perpétuellement sous l'emprise du Lotus Noir, une substance illicite qui décuple leurs instincts belliqueux (+2 à tous les jets d'attaque). Ils n'ont pas de tactique autre que le massacre, et ne reculeront devant rien.

Gobelins d'élite (9) : Guerrier Niv 6, pv 43
Hyènes de Guerre (9) : pv 15

CONSEIL DE GUERRE

Enfin arrivés, les PJ s'engagent dans les cavernes d'Animi Limina, les Portes de l'Esprit. Un jet de Connaissance/Mystères DD 12 révèle que ce mot est un palindrome : un groupe de mots dont les lettres se lisent indifféremment de gauche à droite ou de droite à gauche ; les sociétés secrètes l'utilisent souvent pour indiquer l'existence d'un passage, un *portail* à double sens vers quelque lieu initiatique...

Après avoir parcouru quelques centaines de mètres dans des tunnels, les PJ passent une majestueuse ogive de basalte qui marque l'entrée du site proprement dit (l'arche agit comme une *dissipation de la magie*, niv 20). Ils parviennent alors sur les rives abruptes d'un lac souterrain d'où émergent de titanesques ruines aux trois-quarts immergées.

Animi Limina est en effet composé de plusieurs constructions englouties il y a des éons, et l'on murmure qu'il pourrait s'agir des vestiges d'une civilisation mythique : les titans d'Éther, de formidables créatures sujets de nombreuses légendes par-delà les mondes. D'étranges forces baignent d'ailleurs le site, qui demeure imperméable à tout sort de scrutation ou de localisation (une cachette parfaite pour le Cardinal Balthus).

Les PJ sont conduits au cœur d'une sorte de nef fantastique soutenue par d'impressionnantes ogives culminant à plusieurs dizaines de mètres au-dessus de leurs têtes. Là, ils découvrent une dizaine de personnalités massées devant un curieux et imposant objet : un anneau noir de sept mètres de diamètre, qui semble avoir été entièrement taillé dans un fragment de nuit étoilée (de l'oniriôm, cf. background). Le cercle est scellé verticalement dans un socle d'adamantium : il s'agit d'un Œil d'Éther, une porte donnant sur le plan d'Oblivion !
Le groupe, lui, est composé de dignitaires, de nobles et de membres de familles influentes venues des quatre coins de l'Empire (PNJ ambassadeurs/observateurs, tous Experts Niv 3 à 6).

Ambiance " préparatifs de guerre " / Dracula, 9 : the hunters prelude. Soudain, Lorien Gayle et Balthus font leur entrée. Le Grand cardinal se présente brièvement aux PJ, puis prend la parole : " *Mesdames, messieurs, vous pardonnerez les nombreux manquements à l'étiquette depuis que je vous ai fait venir ici, en grand secret. Mais l'heure n'est pas au protocole… Je dois vous divulguer une nouvelle de la plus haute importance : depuis quelques temps déjà, les astrologues de notre ordre ont découvert un lieu caché dans les limbes du plan de l'Éther. Un lieu qui, selon nos plus récents travaux, recèlerait… les secrets des divinités elles-mêmes !*
À ces mots, un brouhaha traverse l'assistance, partagée entre incrédulité et indignation. Balthus expose alors à tous son dilemme : révélez ici aux joueurs les informations de l'encadré " *Les affres du Grand cardinal* ".
Balthus enchaîne, la voix enflammée : " *Personne ne sait pourquoi sa Sainteté l'Archonte a décidé de mettre fin à ce projet mais je suis, à présent, dans l'impossibilité de joindre nombre de mes collègues. Plusieurs d'entre eux ont disparu, d'autres sont morts, sans parler de la récente tragédie de la Râge-Bianca… Mon Ordre a changé de visage et je pressens que de graves événements se préparent. C'est pourquoi, je vous ai réunis ici, pour que nous tentions de répondre aux nombreuses questions qui se posent. Au moment des fêtes du Millénaire de la Foi, que cache le projet préparé par notre Archonte ? Quel est le rapport avec l'extraordinaire demi-plan Oblivion ? Qu'a découvert la première équipe partie là-bas ? Il nous faut résister à un pouvoir que je pense corrompu. Je propose donc d'envoyer un groupe d'enquêteurs en Oblivion, des hommes expérimentés qui vont devenir nos nouveaux Éthernautes, afin de retrouver la première équipe et nous révéler ce qu'elle aura vu.* Balthus désigne les PJ du doigt et tous les regards convergent vers eux. *Voici, mesdames et messieurs, ceux par qui la vérité va triompher !* "

Les PJ se retrouvent pris dans un tonnerre d'applaudissement. Refuser une telle mission risque de s'avérer délicat… d'autant que le salaire est à la hauteur du risque : 20 000 po par personne pour partir, et 80 000 de mieux pour chaque personne qui en reviendra ! (note : l'équivalent d'un manoir, cf. guide des prix dans le GdMh).

Lorien a réellement les moyens de s'engager sur de telles sommes (son bailleur de fond, en secret, est la reine des elfes), mais elle peut également motiver les PJ de diverses façons : elle a eu tout l'Épisode Un pour les évaluer. Elle n'hésitera pas à faire jouer la loyauté chez un paladin, ses charmes chez un PJ amoureux, etc. Étant donné les plénipotentiaires présents, il n'est pas insensé, non plus, de leur faire miroiter un titre, des terres, ou des avantages particuliers. À vous de mener les négociations avec chacun des PJ, et de fixer le prix qu'ils accordent… à leur vie.

LES AFFRES DU GRAND CARDINAL

Balthus le Droit, Balthus le Fidèle, le Grand cardinal Balthus doute. Il doute de son ordre et il en souffre. Néanmoins, il a décidé de tout mettre en œuvre pour comprendre ce qui ce passe. C'est pourquoi, il a choisi de rouvrir Animi Limina et d'y réunir une commission d'enquête chargée d'éclaircir une affaire dont les ramifications semblent dépasser le plan primaire.
Tout a commencé avec la découverte de ce demi-plan caché dans l'Éther : Oblivion. Dès cet instant, l'Archonte a manifesté un intérêt tout particulier pour cet étrange continent et décidé de créer des groupes de recherche. Il a ainsi chargé plusieurs hauts prélats de l'ordre de diriger de petites équipes de scientifiques, leur fixant des missions précises : Balthus devait mettre au point un moyen de se rendre en Oblivion tandis que d'autres travaillaient dans des directions différentes. Seul Logrus Lherne savait ce que faisait chaque équipe. À l'époque déjà, Balthus avait été affecté par ce manque de confiance qu'il avait mis sur le compte d'une extrême prudence…
C'est l'Archonte lui-même qui lui avait révélé l'existence d'Animi Limina et l'avait chargé de remettre en marche une mystérieuse machinerie, visiblement très ancienne, qu'il avait surnommée Œil d'Éther. Il s'agissait, selon l'Archonte, d'un seuil permettant d'atteindre Oblivion.
Rapidement l'Œil d'Éther avait été opérationnel et une première équipe " d'Éthernautes " était partie en mission dans l'euphorie générale. Et puis tout avait soudain basculé : les explorateurs ne sont jamais revenus et l'Archonte a soudain interdit de poursuivre toute recherche sur Oblivion. Aux questions de Balthus, Logrus avait répondu par un laconique et menaçant : " Nous avons trouvé ce que nous cherchions… ". Le Grand cardinal est à présent persuadé que l'Ordre a quelque chose à cacher et il a décidé d'agir : il va envoyer une nouvelle mission en Oblivion !

Dans la peau d'un Éthernaute

La mission des PJ consiste donc à se rendre en Oblivion, à observer et noter ce qu'ils y trouvent, et à éclaircir ce qui a bien pu arriver aux Éthernautes partis il y a des semaines. Pour cela, ils vont disposer d'un contact, d'un " traceur ", d'un " véhicule ", et de matériel. Pour présenter ces éléments, n'hésitez pas à les mettre en scène et à les faire tester, façon " présentation de l'équipement de mission "...

• Le contact

Balthus ne connaissait pas les membres de cette première équipe, totalement dévoués à l'Archonte, mais à l'époque il avait réussi à y infiltrer l'un de ses agents : un halfelin expert en missions délicates, surnommé Xhéro le serpent (Xhéro Seth, de son vrai nom). Cet halfelin n'est pas difficile à reconnaître : il possède un curieux pelage ambré et des yeux à pupille fendue (c'est un Nawal, cf. Épisode III). C'est lui, plus particulièrement, que les PJ devront retrouver.

• Le " traceur "

Pour retrouver la première équipe, on ne peut pas se fier à des sortilèges, car les " forces " qui brouillent toute localisation sur le site d'Animi Limina semblent également à l'œuvre dans Oblivion.

Heureusement, les PJ disposent d'un véritable " traceur ". Un étrange insecte, sorte d'énorme scarabée apathique dont les élytres translucides laissent apparaître les organes internes : le Lumyx pulsatile.

Ce Lumyx est la femelle d'un couple dont le mâle est fixé dans le véhicule confié à la première équipe. Ce sympathique insecte a la propriété d'émettre une lumière verte et pulsatile lorsqu'il est orienté dans la direction de son mâle. La pulsation s'accélère lorsqu'on s'en approche, et diminue lorsqu'on s'éloigne (la limite de portée est d'une centaine de kilomètres). Le Lumyx va ainsi se comporter comme un véritable " traceur " !

• Le " véhicule "

Les PJ disposent de l'" *Exploreur Deux* " : un *Apparatus de Kwalish* aimablement mis à disposition par son inventeur. Ces caractéristiques sont données dans le chapitre 8 du Guide du Maître. Seules différences : il a 7 places, dont 5 très inconfortables et seulement 100 pv. Les premiers Éthernautes sont partis avec " *Exploreur Un* ", qui comporte à son bord la version mâle du couple de Lumyx traceurs.

(si les PJ ont découvert l'élégant et pratique Apparatus-oniride dans Oblivion 1 (cf. p.40), celui d'aujourd'hui leur paraîtra nettement plus " brut de décoffrage " : inesthétique, bancal, il évoque la version inachevée d'un rêve qui aurait trouvé sa juste forme dans Oblivion).

• Le matériel

Balthus fournit 6 potions, 3 parchemins (laissés à votre appréciation, en privilégiant les sorts de soins), et surtout un objet inestimable, inimitable, irremplaçable, et surtout indécrottable, bref : un sandestin.

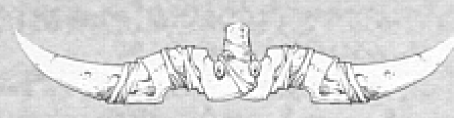
Le Cardinal Balthus sort alors un médaillon de bronze de sa poche, pendu au bout d'une chaîne. Sur une face du médaillon figure une oreille, et sur l'autre, une bouche lippue.

" *Voici un précieux serviteur,* annonce Balthus, *que j'utilise parfois lors de missions délicates et imprévues. Il vous suffit de l'appeler et de lui demander un service : il s'efforcera de vous satisfaire avec un zèle et une célérité inégalée. Messieurs, je vous présente Klabott le Sandestin. Klabott, il serait bon de saluer tes nouveaux compagnons...* ".

Aussitôt, la bouche lippue s'anime… et se tord en un rictus d'une effarante vulgarité, puis déverse un effroyable torrent d'injures, avant d'émettre un grand rire hystérique.

" Hum. Klabott teste votre sang-froid. Il est un peu cabotin, mais vous servira fidèlement. Vous pourrez faire appel à lui trois fois par jour. Attention, les services qu'il peut rendre ne sont pas démesurés. Contentez-vous de lui demander des choses simples, et tout ira bien. Les choses impossibles, tout comme la surcharge de travail, le rendent de mauvaise humeur, et il a alors tendance à interpréter les ordres à sa façon… "

En pratique, Klabott est un véritable " couteau suisse " qui pourra désormais dépanner les PJ au cours de leurs aventures. Selon votre style de jeu, à vous de voir si vous souhaitez en faire un simple accessoire, ou lui donner une véritable personnalité humoristique. Toutes les indications pour cela vous sont données dans l'encadré ci-contre. N'hésitez pas à en faire une petite démonstration aux PJ avant de partir pour Oblivion…



KLABOTT LE SANDESTIN

• **Comment le jouer :** Klabott est avant tout une bouche, sortant d'un médaillon. On ne voit jamais le reste de son corps (sauf son oreille, de l'autre côté). Pour le représenter, faites-le parler en ouvrant et en fermant votre main, comme une marionnette : agitez-la en faisant " claclac ", " waaaa ", et toutes les mimiques farfelues qui vous passeront par la tête !

• **Parler/écouter :** Pour parler à Klabott, il suffit de s'adresser au médaillon (n'importe quelle face). Parfois, il ne répond pas, ou bien sa voix semble venir de loin, et il répond qu'il est occupé. On peut alors écouter ce qu'il fait " chez lui " en approchant le médaillon de son oreille (ex : on l'entend chanter dans son bain, pousser des gloussements avec une créature sandestine, ronfler, et si on hurle pour le réveiller, on entend " blonk " suivi d'une bordée de juron, etc.).

• **Pouvoirs officiels.** Pour les PJ, Klabott " rend de petits services ", trois fois par 24h maximum. Pour le gérer, considérez que :

— Lorsque son propriétaire lui demande quelque chose, il y répond en produisant le même effet que n'importe quel sort de niveau 1 ou 2 (toutes classes confondues). Il peut faire cela trois fois par jour, en se reposant 1d6 heures après chaque intervention.

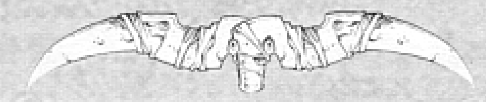
— Une fois par semaine, il peut produire l'équivalent d'un *souhait limité* (repos ensuite : 1d6 jours).

— Une fois par an, il peut produire l'équivalent d'un *souhait* (repos ensuite 1d20 jours).

— Ne révélez pas l'existence de ces souhaits, limités ou non. De l'extérieur, Klabott doit simplement avoir l'air de pouvoir accomplir exceptionnellement des choses extraordinaires.

— Klabott est également susceptible d'accomplir des actes " gratuits ", sans même être sollicité. Ceci inclut teindre en vert les cheveux d'une personne qui lui a déplu (ou tout autre effet équivalent ; durée 1d4 heures), faire apparaître une tasse de chocolat chaud devant la personne qui lui a plu (ou tout autre effet équivalent ; durée 1d4 heures), et aussi… jouer de la trompette, imiter ironiquement les PJ, s'enrhumer (il parle alors d'une voix nasillarde, éternue tout le temps, se trompe dans les formules magiques, etc.), être obséquieux (" oui maaaaîîîîîttre, bien maaaîîîîîttre "), se mettre en grève, etc.

— Un dernier mot : Klabott est un sandestin protégé par Den Isbeck, le dieu gnome des humoristes. Si Klabott venait à être perdu ou détruit, nul doute que Den Isbeck considérerait cela comme un affront personnel. Il ne manquerait pas, alors, de le faire réapparaître à la première occasion entre les mains des PJ… et d'encore plus mauvais poil.



LE GRAND DÉPART

Balthus veut faire vite car il se doute que l'Archonte est à sa recherche, et depuis l'épisode de la *Râge-Bianca*, il sait qu'il ne reculera devant rien. Il souhaite donc que les PJ partent aujourd'hui même ! S'ils refusent et insistent, Balthus ira jusqu'à leur accorder, de mauvaise grâce, 24 heures pour se préparer (réapprendre des sorts, récupérer des pv, etc.). Lui-même pourra alors utiliser ses pouvoirs afin de les aider (il est Prêtre N13).

Lorsque tout est prêt, les PJ sont réunis avec leur matériel, et l'assemblée au complet, devant l'Œil d'Éther.

" Une dernière chose, explique Balthus. Ce portail dimensionnel, que nous appelons un Œil d'Éther, n'est pas exactement un anneau : c'est un tube creux, en forme d'anneau. Pour faire fonctionner le portail, nous avons découvert qu'il fallait placer à l'intérieur du tube une puissante source d'énergie, qui servira à l'alimenter.

La seule source d'énergie adéquate que nous ayons trouvée est cette pierre que l'on appelle coralithe (Balthus sort une pierre grise de la taille d'un ballon). On la trouve en certains lieux reculés de notre monde. L'énergie qu'elle contient est cent fois plus puissante que celle de la foudre.

Pour ouvrir l'Œil d'Éther, on place la coralithe à l'intérieur du tube grâce à la trappe d'accès, ici, puis on appuie sur le symbole en forme d'œil, gravé là. La coralithe se met alors à tourner à grande vitesse à l'intérieur du tube, déchargeant d'énormes quantités d'énergie. Des éclairs jaillissent à l'intérieur de l'anneau et, dans une formidable détonation, l'Œil d'Éther s'ouvre.

Le portail restera ouvert pendant 30 secondes, consommant la totalité de l'énergie de la coralithe. Pour revenir, vous devrez procéder de la même façon. L'autre coralithe, permettant d'assurer votre retour, a dû être déposée à proximité par la première équipe, juste à côté du portail d'arrivée. Bonne chance, mes amis. "

Ambiance " départ vers l'angoisse " / Dracula, 2 : vampire hunters. *Sous les regards des plénipotentiaires et de Lorien Gayle, réunis pour votre départ, vous prenez place à bord de l'Exploreur Deux.*
Les sangles de sécurité sont fixées. Clang. Fermeture de la trappe du véhicule. Tous les leviers fonctionnent. Mise en marche...
Soudain, vous percevez le bruit régulier de la coralithe dans son cercle d'Oniriôm... Une détonation et dans un déchaînement d'éclairs, l'œil d'Éther s'ouvre... Les vents de l'Éther s'engouffrent dans la caverne... L'Exploreur, dans un tangage hésitant, s'ébranle à présent, s'approchant peu à peu de la porte dimensionnelle. Il plonge... Des lumières qui défilent... Un bruit assourdissant... Votre cerveau, rapidement saturé de sensations contradictoires, décide de décrocher : vous perdez conscience... Fondu au noir.

L'ULTIME CONTINENT

Ambiance " découverte angoissante " / Dracula, 3 : Mina's photo. *Le fracas d'une détonation... Puis le silence, tandis que revient la conscience... Quelques grésillements à peine, une odeur d'orage qui irrite les muqueuses... Et, par-delà les brumes de l'éveil, le chuintement de l'Œil d'Éther, en train de se refermer... Enfin, le sentiment enivrant d'avoir survécu à une expérience hors du commun... Propulsés à travers les plans, bravant logique et raison, vous êtes à présent devenus des Éthernautes, les conquérants d'une terre nouvelle, d'une cité où viennent s'échouer les rêves des Dieux...*

Les PJ viennent d'arriver en Oblivion. Avant d'aller plus loin, nous vous conseillons de vous familiariser avec le background de la cité en lisant le Grimoire de Chair, en fin de scénario. L'idée directrice de cet épisode est de plonger vos joueurs dans une ambiance " astronautes explorant une planète inconnue et hostile "...
Les PJ se sont matérialisés au sommet d'une immense ziggourat spiralée, semblable à une titanesque " Tour de Babel ". Un jet de Connaissance/architecture ou Fouille DD 12 suffit pour constater que le bâtiment est taillé dans un bloc de basalte noir d'un seul tenant : un prodige phénoménal, qui n'a été rapporté sur aucun monde connu. La tour est située dans le 8e Cercle, à proximité de l'Océan Chromatique (voir background et plan).
À l'exception de la pièce d'arrivée, la construction est " pleine " et ne comporte qu'une rampe extérieure se déroulant autour de ses flancs pour plonger dans une épaisse mer de brumes qui baigne sa base, et s'étend sur plusieurs kilomètres alentours.

L'Exploreur s'est donc immobilisé sous le dôme minéral d'une vaste salle (20m de diamètre) ornementée de gigantesques fresques d'un réalisme surnaturel. La plupart des représentations picturales dépeignent d'incroyables tableaux où s'entremêlent êtres chimériques et bâtisses cyclopéennes ; un titan colossal, mutilé et enchaîné entre deux tours inachevées ; une délicate cathédrale de cuivre assiégée par des hordes cauchemardesques ; une plaine de chair où s'entre-dévorent de monstrueuses créatures...
La pièce est encombrée d'un monceau de débris et de matériaux abandonnés, témoins poussiéreux de la première expédition. De nombreux outils achèvent de rouiller tandis que des parchemins couverts de chiffres tombent en poussière au milieu d'un mobilier éventré... Par ailleurs, elle contient les traces de passage de créatures inconnues qui semblent y élire domicile régulièrement : débris de cocon, ébauches de nids, etc. Quant à la coralithe, elle n'est pas visible.
Enfin, mis à part l'Œil d'Éther (identique à celui du plan primaire), la pièce ne comporte qu'un seul accès : une impressionnante porte, actuellement entrouverte, et conduisant à l'air libre (jet de Force DD 20 pour l'ouvrir ou la fermer complètement).

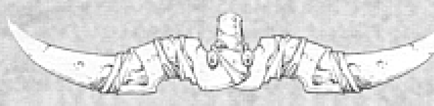
Les PJ peuvent se contenter de passer leur chemin mais, les plus observateurs d'entre eux (Détection DD 15) ne manqueront pas de remarquer que ces monceaux de débris ont été récemment dérangés. Une fouille en règle de la pièce permet de faire deux découvertes principales.

• **Le Nid du Ver d'Ombre.** Dégageant une armoire de bois pourrissante, les PJ tombent nez à nez avec une femelle Ver d'Ombre en train de pondre. Celle-ci lancera immédiatement une attaque et se battra à mort ou jusqu'à ce que les PJ abandonnent la place. Les Vers d'Ombre sont des créatures vermiculaires d'environ trois mètres de long, entièrement noires, hérissées d'appendices immaculés. En combat, ils se dressent aux deux tiers et tentent de s'enrouler autour de leurs adversaires, tout en les empalant sur leurs appendices. Ils peuvent, par ailleurs, émettre un jet d'acide. Les larves des Vers d'Ombre (15 à 20cm de long) possèdent par ailleurs l'étrange propriété de se nourrir d'oniriôm. Ce sont les seules créatures d'Oblivion à pouvoir altérer ce matériau !
Ver d'Ombre : pv 88

• **Le coffre de l'*Exploreur Un*.** S'ils ont le courage de poursuivre leurs explorations, des PJ opiniâtres (il faut passer 30 minutes à déblayer et réussir un jet de Fouille DD 15 pour le localiser au milieu des débris) découvriront un coffre rouillé apporté par les membres de la première expédition. C'est là qu'ils ont caché la coralithe.
L'ouverture du coffre se fait grâce à une serrure à code qu'il faut préalablement découvrir pour accéder au contenu. Ainsi, sur le couvercle du coffre, sont disposées cinq runes métalliques : une main, un cercle, un compas, une croix et un œil. Chaque symbole peut être enfoncé d'une pression de la main. Si l'on compose le code adapté (la croix et le cercle en même temps : " un cercle de fer entourant la croix de la Foi ", le symbole de l'Ordre de Justicaar), le coffre s'ouvre. Toute autre combinaison déclenche l'émission d'un éclair qui foudroie le maladroit (10d6 pv, jet de VIG DD 18, 1/2). Le coffre contient la coralithe nécessaire pour le retour, une *robe d'objets utiles*, et un pot d'*onguent de Keoghtom*.

Ambiance " découverte grandiose " / Dracula, 14 : ascension. *Et, lorsque enfin vous faites rouler l'imposante porte sur ses gonds, vous embrassez le fantastique paysage d'Oblivion. Sous la voûte piquetée d'étoiles des cieux nocturnes, s'étendent au loin les contours d'une cité cyclopéenne déployant ses tours colossales et son architecture démente. À l'horizon, brillent les lueurs chromatiques d'un étrange Océan… À vos pieds, la base de la tour s'enfonce dans une formidable mer de brume, qui s'étend sur des kilomètres…*

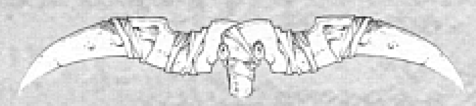
Du sommet de la tour, les éventuels sorts de détection/localisation restent confus et ne signalent rien de particulier (plus loin, si les PJ envisagent de se déplacer en laissant actifs des sorts de type " détection du mal, des morts vivants ", etc., n'hésitez pas à la jouer " pulsations dans la brume ", dans le plus pur style *Alien*). Et, dès que les PJ sont prêts, l'*Explorateur* emprunte la rampe extérieure dans un tangage hésitant. Guidés par la lueur pulsatile du Lumyx, ils descendent dans le territoire des brumes…



LE CHANT D'EZPHER

Durant tout cet épisode, les PJ perçoivent, de temps à autre, dans leur tête, un son d'une pureté divinement envoûtante, mélange de chant de baleine et de tintements cristallins. Le son semble vouloir les attirer toujours plus loin, vers l'extrémité du huitième Cercle et l'Océan Chromatique… c'est-à-dire la direction indiquée par le Lumyx.

Si vos PJ ont vécu O1 et O2, c'est qu'un peu de sang oblivien coule dans leurs veines. Ils sont donc soumis à l'influence de cette mélopée qui va peu à peu les charmer. En termes de jeu, les conséquences se portent essentiellement sur leur attention : -1 en Initiative et en Sagesse (compétences à ajuster). En revanche, toutes leurs capacités en rapport avec la musique ou le chant sont améliorées : +2 à tous les jets en dépendant.



CRIS ET CHUCHOTEMENTS

Les PJ vont maintenant découvrir le huitième Cercle d'Oblivion, surnommé la Terre Inachevée, une immense étendue noyée de brumes opalines où l'on devine de loin en loin la silhouette fantomatique d'une construction fragmentaire. Un territoire où semblent ne s'échouer que les rêves agonisants de dieux insensés…

La Terre Inachevée porte son nom à merveille. Ici, il n'y a ni rue, ni véritable construction, seulement un vaste champ de blocs minéraux qui semble couler lentement dans les limbes…
Les brumes, omniprésentes, forment ainsi une sorte de cocon engluant le paysage. Tout y apparaît d'un bleu grisâtre et les autres couleurs semblent ne plus exister. Les sons eux-mêmes paraissent lointains, résonnant d'un timbre ouaté…
Vous l'aurez compris, l'ambiance de cet épisode se veut étouffante, angoissante. N'hésitez pas à faire monter progressivement la pression afin de mettre vos joueurs à " fleur de peur " : usez et abusez des ombres furtives, des raclements sur la coque de l'*Explorateur* et des murmures inquiétants… Vous apprécierez ici tout particulièrement l'apport d'un fond musical (notamment **Ambiance " lent suspense " / Dracula, 3 : Mina's photo** pour le voyage, et quand la situation dégénère : **Ambiance " peur-surprise, puis menace " / Dracula, 6 : the storm**).

Guidés par la pulsation régulière du Lumyx, les PJ s'enfoncent ainsi toujours plus loin dans les brumes, bercés par le tangage cadencé de leur étrange véhicule. Soudain, ils ressentent un soubresaut : l'une des " pattes " de l'*Explorateur* vient de rencontrer une brève résistance qui a cédé aussitôt. La progression reprend quelques instants puis se fige à nouveau. L'Explorateur tente de résister mais bientôt s'élèvent les claquements d'une mécanique contrainte : il faut aussitôt stopper, sous peine de rompre les " pattes " de l'Apparatus de Kwalish…

• Les pattes immobilisées

L'explication de cet arrêt impromptu est simple : l'*Explorateur* vient de s'engager dans un champ de skorianes serpentines, une variété " oblivienne " de vigne assassine, enterrée dans le sol meuble et dont les puissantes branches restent à l'affût, dissimulées par quelques centimètres de terre (Détection DD 30 pour les repérer à l'avance si un PJ se trouve hors du véhicule ; DD 40 de l'intérieur). Or, l'une de ces branches vient justement de s'enrouler autour des deux pattes avant de l'*Explorateur* !
La skoriane va alors essayer d'attirer cette proie prometteuse dans la terre meuble, jusqu'au cœur de ses racines, afin d'en absorber les sucs vitaux. Sans l'intervention des PJ, elle aura entièrement enterré l'*Explorateur* en 20 rounds !
Les PJ vont donc devoir sortir de leur véhicule, comprendre rapidement la situation et trouver une solution. Le plus simple est de couper les branches rapidement. La skoriane abandonne seulement si elle encaisse plus de 100 pv.
Skoriane serpentine (vigne assassine), 18 DV : pv 150

L'ATTAQUE DES SKORAX

Mais ce qu'ignorent les PJ, c'est que les skorianes ne représentent que la partie " émergée " du danger qui les guette vraiment. En effet, fidèles à leur tactique de chasse habituelle, une colonie de prédateurs opportunistes attend que les PJ soient absorbés par la tâche de dégagement de l'*Explorateur* pour les attaquer (au 3e

round) et dérober une partie des proies à la skoriane. Ces créatures insectoïdes, nommées skorax en rapport avec l'étroite " collaboration " qu'elles entretiennent avec la plante souterraine, ressemblent à des ankhegs noirs, bardés d'appendices chitineux. Et, soudain, tandis que les PJ tentent de dégager *l'Explorateur*…

Action " terrifiante " / Dracula, 12 : the ring of fire. *Crevant le sol poussiéreux devant vous, six créatures insectoïdes surgissent dans un fracas de mandibules entrechoquées. La plus proche s'avance, silhouette trapue reposant sur des pattes démesurées puis se fige. La brume se dissipe, laissant apparaître les reflets chitineux de son abdomen. Puis, dans un lent et harmonieux mouvement, elle dresse son thorax en dépliant ses pattes supérieures semblables à de longues lames barbelées. La créature vous fixe de son étrange regard kaléidoscopique, sa tête triangulaire pourvue d'impressionnantes mandibules, oscillant doucement comme un serpent tendu pour l'attaque…*

Ce combat dans la brume doit être un véritable cauchemar. Alors que l'Apparatus " coule " dans la terre, les skorax se battent comme des forcenés, utilisant la peur et le stress des PJ pour tenter de les disperser et les tuer un à un. En outre, ils sont rejoints par un nouveau congénère chaque round suivant (max 6).
Si les PJ s'organisent pour les repousser (torches, flammes, tactique de groupe), ils gagnent 1d6+1 round de répit pour tailler les branches et libérer *l'Explorateur*. Sinon, les insectes ne partiront qu'après avoir subi de lourdes pertes (les deux tiers de leurs effectifs). Si les PJ perdent *l'Explorateur*, ils se retrouvent à pied dans la brume… Les skorax lanceront alors une nouvelle attaque un peu plus loin sur ces créatures bien exposées…
12 skorax (ankheg) : pv 36

" Et dans le vide de leurs yeux, résonne une musique démente "

Clyve L'Aboyeur, Fureteur de la Néo-Académie

Au fil de la progression des PJ, le rythme des pulsations du Lumyx s'accélère inexorablement confirmant, malgré la monotonie du paysage, qu'ils s'approchent de leur but. D'ailleurs, ils peuvent déjà noter de subtiles modifications. Le silence angoissant des brumes fait peu à peu place au grondement d'un lointain ressac tandis que la mélopée hypnotique qu'ils ont perçue auparavant retentit de plus en plus régulièrement.
Enfin, se découpant au loin dans les lueurs de l'Océan Chromatique, les PJ aperçoivent les contours d'un formidable bâtiment se dressant sur leur chemin… Ils ne le savent pas encore, mais les PJ se dirigent vers les limites d'Oblivion, jusqu'à la communauté de Requiem, une cité où convergent de nombreux Obliviens, irrésistiblement attirés par la divine musique.

Soudain, alors que se précisent un peu plus les contours de l'impressionnante bâtisse leur barrant l'horizon, les PJ perçoivent, provenant des brumes alentours, des éclats de rires cristallins… Puis les quelques notes dissonantes d'une flûte… Ou encore les paroles d'une brève comptine. Et toujours quelques notes de musique. Les PJ ont l'impression d'être encerclés par une sarabande d'esprits déments, jouant avec leurs nerfs avant l'hallali…
Et ils ont raison, ils vont effectivement être harcelés par un quatuor d'enfants échappés de Requiem !
La petite bande est menée par un adolescent squelettique et cynique, le jeune Stakato Loomis.
Celui-ci est le fils légitime du Maître de musique qui règne sur Requiem, et prend un malin plaisir à ces petits jeux cruels et sadiques, dans lesquels il entraîne les trois autres. Il a peu de limites et il est excessivement susceptible : il vivra tout échec comme une humiliation dont il fera payer le prix fort.
Les trois autres enfants sont âgés de 10 à 13 ans et ne mesurent pas toujours la gravité des actes dans lesquels les entraîne Stakato : il y a les jumeaux Mezzo et Mezzo Forte, deux gamins un peu limités, dont le second est la version obèse du premier et enfin la diaphane et ingénue Soprano, élément modérateur du groupe.
Attirés par l'étrange équipage formé par les PJ (et d'autant plus s'ils viennent à bord de *l'Explorateur*), les enfants vont pousser les PJ à bout : jets de larves de Ver d'Ombre qui s'attaquent instantanément à la coque de *l'Explorateur* ou aux armures des PJ, petits " pièges " dissimulés dans la brume destinés à les faire tomber, etc.
N'hésitez pas à multiplier ces petits harcèlements, jusqu'à épuisement de la patience de vos joueurs.
S'ils désirent rentrer en contact avec les enfants, les PJ devront faire preuve d'ingéniosité. En effet, ces derniers les ignoreront totalement si les PJ n'utilisent pas la musique ou, au minimum le chant pour communiquer : c'est la règle édictée par Stakato ! Les PJ seront frappés par les mines hagardes et les regards hâves de ces enfants qui leur donnent une allure fantomatique.

Vous êtes libre de gérer cet épisode comme vous le désirez mais sachez que si les PJ deviennent violents, ou s'ils ne parviennent pas à entrer en contact, les enfants fuiront en direction de Requiem. S'ils sont molestés ou tués, vous devrez en tirer les conséquences pour la suite.

Requiem, la cité hallucinée

Ambiance " découverte grandiose " / Dinosaure, 6 : the end of our island (interrompre avant 01'00). *Vous parvenez aux pieds de Requiem, la Cité Hallucinée… Vous découvrez alors un spectacle d'une déroutante beauté. Face à vous, s'élève un gigantesque " colisée " de marbre bleu nuit, reposant sur un rivage de sable noir.*
Au delà, loin dans la brume, on entend le ressac d'un puissant océan, et on aperçoit un groupe

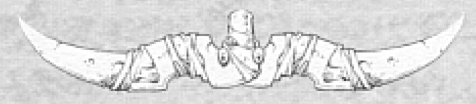
d'une trentaine de tours colossales, engluées sur toute leur hauteur dans un immense réseau de toile impénétrable : la Mer Arakhnide.

Le " colisée ", tout proche, est un amphithéâtre ornementé de splendides bas-reliefs figurant des sarabandes de gargouilles jouant de la musique. Un jet de Détection DD 10 indique que l'ensemble des fresques est animé de soubresauts et de convulsions, où chaque sculpture exécute une chorégraphie complexe ! À n'en pas douter, une telle création ne peut être que d'essence divine...

Encerclant cet étrange bâtiment, une multitude de constructions précaires abrite une communauté hétéroclite d'une centaine d'âmes (des " Sourds ", voir plus loin). De nombreuses races d'Oblivion sont représentées : orques blêmes, ogres bleus, elfes sauvages, etc. En longeant le chaos des abris de fortune et des déchets entremêlés, les PJ seront frappés par l'apathie de cette population. Amaigris, ils donnent l'impression d'être des naufragés d'un monde englouti, échoués, là, au bord de la Mer Arakhnide...

L'unique accès pour se rendre à l'intérieur du colisée est un tunnel voûté, gardé par deux silhouettes encapuchonnées et menaçantes... Pourtant, les pulsations frénétiques du Lumyx ne laissent aucun doute : son mâle est là, quelque part au cœur de Requiem !

Enfants (4) : personne du commun N1, pv 5



PARTITION POUR REQUIEM ET MÉLOMANCIENS

Requiem est un monument issu d'un rêve particulièrement puissant du dieu de la musique, Hamédéos, grand maître des symphonies célestes. Titanesque amphithéâtre, il semble être le vestige d'une civilisation oubliée...

C'est ici que s'est développée la société des Mélomanciens, alimentée par le flux migratoire des créatures subjuguées par la musique d'Ezpher. Le clan s'organise en quatre castes hiérarchisées.

• **Les Mélomanciens**. Ce sont les dirigeants de Requiem, qu'ils mènent d'une main de fer en s'octroyant la plupart des privilèges. Francs-Rêveurs, ils taillent l'onririôm pour en extraire des instruments et tout ce qui peut accroître leur confort. Pour maintenir cette hégémonie, ils disposent de deux moyens : la maîtrise de l'art étrange du *vibror mortis*, le " son assassin ", ainsi que l'exclusivité de la production de thâasme : une drogue hypernutritive. Les Mélomanciens sont une dizaine.

Mélomancien : Barde N10, pv 45

• **Les Accordés**. Ils composent la majeure partie du clan et sont chargés de la récolte des fragments d'oniriôm au sein de la Mer Arakhnide, ainsi que des ingrédients du thâasme, dont ils sont dépendants. Les Accordés représentent une centaine d'âmes.

Accordé : personne du commun N1, pv 7

• **Les Dïvhas**. Tous les sujets de sexe féminin sont confinés dans un quartier scellé : la Loge Nuptiale. Seuls les Mélomanciens peuvent y pénétrer, ainsi que quelques Sourds, pour l'entretien. Cette cinquantaine de " femmes " est en permanence gavée d'un thâasme pur destiné à accroître leurs talents musicaux.

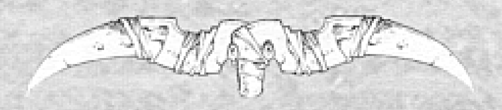
Dïvha : personne du commun N1, pv 5

• **Les Sourds.** Ne possédant pas l'*Inspiration*, c'est-à-dire n'ayant aucun talent musical, ils peuvent bénéficier d'une relative protection du clan à condition de rester à l'extérieur et d'accepter de servir d'esclaves occasionnels. Seuls les Sourds chargés des Dïvhas ont l'autorisation de rester dans Requiem, où un minuscule quartier leur est réservé. Cette communauté varie énormément en fonction des flux migratoires et de la " consommation " faite par certains Mélomanciens qui n'hésitent pas à les sacrifier pour nourrir leurs précieuses montures, les araignées-corail, ou servir d'appât lorsqu'ils s'aventurent sur la Mer Arakhnide.

Notez que les seuls enfants reconnus sont issus des " amours " entre Mélomanciens et Dïvhas. Ces enfants restent à la charge de ces dernières et sont libres d'errer comme bon leur semble jusqu'à leur majorité (un fragment d'oniriôm au milieu du front permet de les distinguer). Le jour de leurs 16 ans, ils sont intégrés dans l'une des castes en fonction de leurs prédispositions.

Toute autre naissance est désavouée et les bâtards doivent rester avec les Sourds à l'extérieur, sous peine de servir d'appât lors des Grandes Chasses.

Sourd : personne du commun N1, pv 2



CLYVE L'ABOYEUR

Fondu dans la population autour de Requiem, un personnage rôde, observant, essayant de comprendre et d'analyser. Cet " anthropologue " est un ogre bleu, *Fureteur* de la Néo-Académie (voir Background) et poète à ses heures, Clyve l'Aboyeur. Clyve est là pour comprendre ce qui pousse nombre de créatures des Cercles voisins à venir jusqu'ici. Il pense que ces dernières sont attirées par l'étrange mélopée qui résonne régulièrement parmi les brumes...

Il repère immédiatement les PJ, qui dénotent dans cet univers, surtout s'ils arrivent à bord de l'*Exploreur*. Il se présente spontanément à eux s'ils menacent de commettre une erreur grave ou s'ils désirent obtenir des informations.

L'Aboyeur n'est pas surpris de rencontrer des gens " du Vrai Monde " (il en a déjà côtoyé dans O1 et O2). D'ailleurs, lui-même irait bien faire un tour dans cet " autre univers ", un de ces jours.

L'Ogre ne révélera ses véritables fonctions que si les PJ se montrent particulièrement agréables et intelligents, sinon, il attendra une prochaine occasion. Il n'a jamais entendu parler de l'*Exploreur Un* ou de son équipage, tout comme les gens massés ici.
Utilisez ce personnage, véritable poète aventurier de ce monde, comme un " guide " pour les PJ : il pourra révéler des éléments du background d'Oblivion, ainsi que ce qu'il a compris de l'organisation dans Requiem.
Il les mettra aussi en garde contre la mortelle Mer Arakhnide, infestée de toutes les espèces connues d'araignées. On prétend qu'à quelques centaines de mètres de là où elle commence, les tours qui la soutiennent plongent directement dans les eaux corrosives de l'Océan Chromatique !
Enfin, il leur expliquera que le moyen " officiel " de pénétrer dans la cité consiste à prouver aux deux gardiens du tunnel ses compétences en matière musicale...
Clyve est le propriétaire de l'auberge du Draco-Ivre (O1 p. 34-35). Reconnaissant les PJ, il viendra à leur rencontre, déclamant quelques vers improvisés (" *Ainsi revinrent les Héros, du Vrai Monde tombés, Ainsi revinrent les Héros, Pour de nouvelles histoires conter...* "). Il leur révélera l'existence de la Néo-Académie et leur proposera même d'en devenir membre (un atout intéressant, mais pour plus tard, car elle siège à l'autre bout d'Oblivion).
Clyve l'Aboyeur : Ogre Ensorceleur 4, pv 40

PÉNÉTRER DANS LA CITÉ

Bien que personne n'ait aperçu l'*Exploreur Un* ou son équipage (c'est la vérité, confirmée par tout sort de détection des pensées, ou équivalent), le Lumyx est formel : c'est à l'intérieur de Requiem qu'il faut aller. Le problème est donc de s'y introduire. Nous vous suggérons ci-dessous les principaux moyens d'y parvenir, et les éléments pour gérer l'épisode. À vous de les adapter en fonction de la sagacité des PJ.

• Sans l'Inspiration point de salut
L'entrée est barrée par deux Mélomanciens en capes noires rehaussées d'arabesques opalines (fabriquées à partir des soies scintillantes d'araignées-corail, comme tous les vêtements du clan). Bardes accomplis, ils lancent régulièrement divers sorts de détection sur tous ceux qui passent, y compris les gens officiellement autorisés.
Dès qu'un PJ s'approche, ils bloquent le passage : " *Arrêtez-vous, Extérieurs. L'accès de Requiem n'est autorisé qu'à ceux qui possèdent l'Inspiration ! À moins que vous ne fassiez partie de la race des esclaves...* ".
Les seules compétences reconnues pour le clan se limitent à quatre domaines : posséder un don pour la musique, être un Franc-Rêveur, être une femme (destinée à la reproduction et intégrée au harem des Dïvhas) ou accepter de devenir un esclave. Aucune autre qualité ne sera reconnue et les candidats seront rejetés.
Les PJ ont diverses possibilités pour tenter de convaincre les Mélomanciens, les plus logiques étant :

— Démontrer leurs talents musicaux, s'ils en possèdent. Une simple Performance musicale DD 15 suffit pour être intégré aux Accordés, mais attention, pas de tricherie : les Mélomanciens vérifient qu'il ne s'agit pas d'un effet magique (musique produite par sort, un objet, etc.). Une réussite au-delà de DD 20 est l'occasion de briller de manière éhontée : le PJ sera reçu dans les deux jours par le Maître de Musique en tant que Mélomancien potentiel !
— Tenter l'intimidation ou la corruption... en vain, à moins qu'ils parviennent à se fournir une grande quantité de thâasme, seule véritable monnaie d'échange ici. Et pour cela, il faudrait attendre la distribution de l'infâme brouet distribué aux Sourds le soir, dérober l'intégralité de la cargaison et parvenir à la distiller... À vous de décider si cela est réalisable.
— Et si les PJ se montrent menaçants, deux araignées-corail, dissimulées dans l'ombre du tunnel surgiront, chacune menée par un Mélomancien. Ils n'hésiteront pas à faire une démonstration de la puissance du *vibror mortis* si nécessaire (cf.).
Araignée-corail (2) : énorme araignée, pv 55

• La Voie des Airs
Qu'il est tentant de s'introduire en volant, dans ce " colisée " à ciel ouvert ! Certes, mais les PJ feraient bien de réfléchir (sorts de détection, de divination, essais, etc.), car les bas-reliefs animés constituent, en fait, un redoutable système de défense contre toute intrusion aérienne. Rien n'interdit de survoler le site à quelques centaines de mètres du sol. En revanche toute créature volante approchant à moins de dix mètres est automatiquement détectée et attaquée par une trentaine de Gargouilles de marbre se détachant des bas-reliefs ! Les Gargouilles combattent et repoussent les indésirables, mais dès que le danger s'éloigne, elles reprennent leur place dans la sarabande...
Gargouilles (30) : pv 38

• Esclaves et harem
Des PJ féminins peuvent intégrer la caste des Dïvhas. Quant aux PJ masculins, à eux de faire preuve d'imagination, et d'arriver à leurrer les Mélomanciens : déguisements habiles, sorts de modification d'apparence, etc.
Pour les autres, il reste toujours la possibilité de devenir un esclave, un Sourd. Chaque jour, une dizaine de Sourds sont choisis parmi la population extérieure pour l'entretien de Requiem par un groupe de quatre Accordés. Il est possible de les corrompre ou de s'intégrer dans le groupe des élus... À l'intérieur, une seconde sélection menée par Uhte La-Lyne, Première Dïvha, va désigner les deux Sourds autorisés à pénétrer le Quartier Interdit. La séduire ne devrait pas être compliqué, en subir les conséquences, un peu plus...

• Stakato et autres complications

Sachez que vous pouvez encore faire intervenir la bande qui a " accueilli " les PJ dans la brume, en fonction des liens qui se sont noués entre eux... pour les aider, ou leur compliquer la tâche.

Vous l'aurez compris, cet épisode dépend uniquement des actions de vos joueurs. Récompensez l'inventivité et la finesse ! Quoi qu'il arrive, les PJ devront abandonner *l'Explorear* à l'extérieur de l'enceinte.

Les loges de Requiem

Lorsqu'ils pénètrent enfin au cœur de Requiem, les PJ sont saisis par la magnificence des lieux : une arène gigantesque ceinturée de gradins de marbre bleu nuit. Au centre, sur une estrade de granit, un étrange spectacle se déroule : deux araignées géantes se font face, tendues pour le combat. Nichés dans les curieuses concrétions minérales qui s'épanouissent sur leur dos, deux groupes de musiciens rivalisent de virtuosité harmonique ! Les PJ viennent de découvrir les surprenantes araignées-corail et leurs orchestres directeurs. Dans Requiem, chaque caste occupe une zone de l'amphithéâtre, appelée loge.

La Loge des Mélomanciens

L'ensemble du cirque antique composant Requiem étant entièrement " plein ", les Mélomanciens ont été contraints de creuser dans l'épaisseur des gradins pour s'y installer. Pour cela, ils utilisent une *Lyre de Construction* appartenant au Maître de Musique, et sculptent les détails grâce à des larves de ver d'ombre. Ainsi, la Loge des Mélomanciens, entièrement excavée dans les gradins supérieurs, est un véritable labyrinthe minéral. Elle se compose d'une vingtaine de " suites somptueuses " avec vue sur la Mer Arakhnide.

Dessous s'étendent les ateliers de sculpture, vaste capharnaüm où se mêlent œuvres inachevées et créations originales, dont une statuette d'Umber Hulk dansant (produit *danse irrésistible d'Otto*, 1/sem, N16), un gong d'oniriôm (id. *carillon d'interruption*), un phonographe (produit tous les effets de musique bardique, 3/j, N10), et un bizarre petit accordéon noir (produit *son imaginaire*, 6/j). Un laboratoire particulier permet la fabrication du thâasme. Les ateliers sont en permanence protégés par deux Mélomanciens montés sur des araignées-corail. Enfin, il existe un réseau de galeries souterraines permettant de se rendre discrètement dans la loge des Dïvhas ou à l'extérieur.

La Loge des Accordés

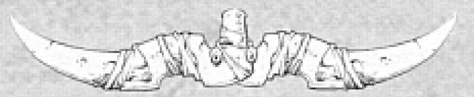
Bâtie sur le même modèle dans l'épaisseur des gradins inférieurs, elle comporte une cinquantaine de logements particuliers.

La Loge des Dïvhas

Entièrement dissimulé sous l'estrade centrale, le harem se compose de sept dortoirs (nommés Ut, Ré, Mi, Fa, Sol, La, et Si) contenant 6 à 10 femmes, et d'un gigantesque hammam où elles passent leurs journées à faire des vocalises. Il existe trois accès : les galeries des Mélomanciens, une trappe destinée à leur fournir nourriture et commodités et enfin une " entrée de service " pour les Sourds qui s'occupent des Dïvhas. Chaque entrée est soigneusement gardée par un Mélomancien.

La Loge des Sourds

Les esclaves qui ont le grand honneur de pouvoir rester dans l'enceinte disposent de quelques baraquements de fortune accrochés sur les parois des premiers gradins, au contact de l'arène : une initiative personnelle de Drym Loomis destinée à corser un peu les Joutes Harmoniques dont il raffole.



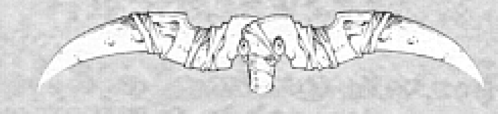
Thâasme et *vibror mortis*

L'emprise exercée par les Mélomanciens sur l'ensemble du clan repose sur deux piliers :

Le thâasme. Cette liqueur laiteuse au goût de cannelle possède un pouvoir nutritif sans pareil : une seule dose par jour suffit à combler l'ensemble des besoins en nourriture et en eau d'une créature humanoïde ! De plus, elle possède la particularité, lorsqu'elle est pure, de décupler la sensibilité artistique. Les Mélomanciens l'utilisent pour leur activité de sculpteurs d'onirides dans laquelle ils excellent. Mais le thâasme induit aussi un état de dépendance et l'on est rapidement contraint d'en obtenir une dose minimale quotidienne sous peine de ressentir un manque. Par ailleurs le thâasme induit une amnésie des faits remontant à plus de quelques semaines : c'est pour cela que la population passe tout son temps à jouer inlassablement de la musique, et aussi qu'elle ignore " sincèrement " le passage de l'*Exploreur Un*. Seuls les elfes sont immunisés à ses effets délétères.

Les Mélomanciens ont ainsi organisé une distribution journalière pour les autres castes, s'assurant leur " fidélité ". Et comme ils sont les seuls à en connaître les secrets de fabrications (un distillat d'œufs d'araignées d'espèces différentes)...

Le *vibror mortis* est une redoutable discipline de combat basée sur l'utilisation de fragments d'oniriôm issus des cauchemars du dieu Hamédéos. Sculptés en forme de petits anneaux, ces onirides sont greffés contre la trachée des Mélomanciens (par chirurgie), et possèdent le pouvoir d'amplifier leurs ondes vocales : ils peuvent alors lancer un *cri* (idem sort, au 15e Niv), 6 fois par jour.



L'APPEL DU LUMYX

Vos PJ possèdent à présent tous les éléments pour se lancer sur la piste du Lumyx mâle qui les conduira, par la suite, sur la piste de l'*Explorer Un*, aux confins de la Mer Arakhnide... Mais avant tout, étudions la partition de cet épisode d'un peu plus près afin que vous puissiez l'orchestrer d'une main de maître.

Caprices de Dïvha et autres tracasseries...
L'autre Lumyx est en possession de la Première Dïvha, Uhte La-Lyne. Elle le garde précieusement dans un coffre secret de sa loge (Fouille DD 20). Il lui a été offert par le Maître de Musique, Drym Loomis au petit matin d'une nuit romantique...
Le problème consiste donc à s'introduire dans la loge des Dïvhas (ex : déguisé en femme, ou sous forme gazeuse, ou grâce aux liens tissés avec la bande de Stakato, etc.), et à convaincre Uhte de révéler d'où vient l'insecte. Seulement voilà, Uhte est affreusement cabotine et ne voudra donner l'information qu'en échange de " petits " services et autres caprices : quelques grammes de thâasme qu'il faudra subtiliser dans le laboratoire des Mélomanciens, une sortie chez les Sourds, pour " s'encanailler ", etc.
Plus les PJ se montreront insistants, plus la Dïvha multipliera ses exigences. S'ils sont menaçants, elle appellera au secours. Bien sûr, il reste toujours la manière forte...

Drym Loomis, le Maître de Musique
Atteindre ensuite Drym Loomis peut être simple pour un PJ barde mais nettement plus complexe pour un Sourd, le Maître de Musique n'acceptant de discuter qu'avec un Accordé au minimum...
Interrogé sur la provenance du Lumyx, il révélera qu'il l'a récupéré... dans la carcasse de l'*Explorer*, échoué dans les profondeurs de la Mer Arakhnide (il s'en souvient, Drym Loomis est un elfe et conserve donc toute sa mémoire). " *Ces imbéciles de Sourds ne m'ont pas écouté : ils ont déchiré les toiles avec le poids de leur engin, et sont tombés. Je leur avais bien dit que nous étions les seuls à pouvoir y naviguer, sur nos araignées-corail.* "
Il n'a retrouvé aucun corps dans la carcasse, n'en sait pas plus, et reste peu attentif aux problèmes des PJ : la musique d'Ezpher, cette mélopée omniprésente, se fait de plus en plus insistante. Pour les Mélomanciens, c'est un signal provenant de leur propre corps, indiquant qu'il est en manque de thâasme, et qu'il est temps de partir pour les Grandes Chasses (c'est-à-dire d'aller recueillir les divers œufs d'araignées servant à fabriquer la drogue).
Bien sûr, les PJ pourraient alors objecter " *Mais comment se fait-il que nous percevons aussi la mélopée dans nos têtes, alors que nous ne consommons pas de thâasme ?* ". Mais Drym Loomis balaiera cet argument technique. Il a du travail, il doit sélectionner les équipages qui pourront l'accompagner sur la Mer Arakhnide, et organiser pour cela les Joutes Harmoniques...

LES JOUTES HARMONIQUES

S'aventurer seul dans les kilomètres cubes de la Mer Arakhnide est le meilleur moyen de mourir prématurément : on se perd facilement dans les tunnels de toile, tendus sur des centaines de mètres de hauteur entre les tours, et l'on se fait alors dévorer par les myriades d'araignées qui l'infestent (petites, énormes, araignées de phase, voire quelques aranea, et même une bebilith version " Oblivion " !).
Le seul moyen de retrouver l'*Explorer Un* et son équipage est donc de contraindre le Maître de Musique de montrer où se trouve sa carcasse. Or, il va justement partir sur la Mer Arakhnide.

• Les manières de procéder
— La manière " dure " : forcer le Mélomancien à accompagner les PJ sur place, d'une façon ou d'une autre (c'est la plus difficile, elle demande ruse et/ou puissance de feu pour lutter contre les autres Mélomanciens).
— La manière " molle " : ne rien faire, attendre que le Maître de Musique s'en aille avec ses équipages, et le suivre (ex : en volant, en se cachant sur/sous une araignée-corail, en le poursuivant à bord de l'*Explorer*, ce qui est difficile mais pas impossible, etc.). Les œufs pour faire le thâasme se trouvant toujours dans le même territoire, il est probable que les PJ finiront alors par tomber sur la carcasse de l'*Explorer Un*.

— La manière " mélomancienne " : les PJ se débrouillent pour être sélectionnés comme équipage valable, lors des Joutes Harmoniques.

• **Les Joutes**

Les araignées-corail possèdent un " dos " semblable à du corail, dont le relief est sculpté pour y installer un petit orchestre (harpiste, tambours, etc.). L'ensemble est dirigé par un Maître d'orchestre, perché sur le cou de la bête. Les araignées étant très sensibles à la musique, on peut ainsi les dompter et les diriger comme des véhicules, à travers la mer Arakhnide. Les Joutes Harmoniques consistent à montrer sa capacité à diriger l'araignée, et donc à jouer de la musique. On demande aux participants de la faire marcher droit (DD 10), puis escalader une pente (DD 15), sauter par-dessus une fosse (DD 20), puis redescendre un " toboggan " de toile en se laissant glisser (DD 15).

— Les PJ peuvent accomplir cela en prenant un chef d'orchestre valable (ex : un barde), et en utilisant son talent Performance pour faire les jets (+2 par PJ musicien participant).

— Ils peuvent aussi tricher : par exemple en jetant un *charme monstre* sur l'araignée, tout faisant semblant de jouer (ils chantent comme des casseroles, mais l'araignée semble répondre, c'est tout ce qui compte…). La créature répond alors aux ordres, mais pas aussi bien. Il faut que l'auteur du *charme monstre* réussisse un jet d'Intelligence pour chaque mouvement (DD 5, 10, 15 et 10).

— Si les PJ s'amusent, vous pouvez toujours leur compliquer la tâche : combat contre une paire de skorax à dos d'araignée, duel de musique contre un autre orchestre etc.

La Symphonie Arakhnide

Bientôt, une dizaine d'araignées-corail menées par le Maître de Musique s'ébranlent. Entonnant une formidable symphonie, elles s'élancent à l'assaut de la Mer Arakhnide !

Lento… Les voilà qui escaladent les parois de toile… *Pianissimo*, elles pénètrent dans les tunnels, où elles vont rôder pendant des heures… *Crescendo*… Mais voici un nid d'araignées géantes, leurs occupantes ne sont sûrement pas loin… *Fortissimo*, elles sont là ! C'est l'heure du premier combat, et le moment de s'emparer des premiers œufs !… *Vivace*, et de fuir ensuite, avant d'être dépassé par le nombre des assaillants…

Vous avez compris le principe de la traversée. Aussi, quel que soit le moyen que les PJ vont employer pour accompagner les orchestres, voici quelques suggestions de péripéties.

• Si les PJ sont en *Exploreur*, ils sont automatiquement attaqués par 1d6 araignées énormes, à deux reprises, tentées par cette excellente proie. En outre, ils subiront 1d6 chutes à travers les toiles (évitables à chaque fois par un jet de Réf DD 22 de la part du pilote). En cas d'échec, l'Apparatus encaisse à chaque fois 6d10 pv, et ses occupants 2d10 pv (pas de jet de sauvegarde).

Araignées énormes : pv 55

• Les PJ sont attaqués par des dizaines de petites araignées-crabes (1 pv chacune). Elles ne s'attaquent qu'à leurs congénères (elles tuent l'araignée corail des PJ en 5 rounds), et à l'Apparatus (qui perd 1d10 pv/rd pendant 10 rounds, avant qu'elles abandonnent). Aux PJ de trouver une solution pour s'en débarrasser (sorts de feu, etc.), sinon ils risquent de se retrouver à pied.

• Les PJ sont attaqués par 5 araignées de phase (elles, et elles seules, sont toujours capables de faire retraite dans l'Éther). Il va falloir faire face.

Araignée phase : pv 42

Bientôt, le Maître de Musique arrive dans la région du Grand Nid, un lieu aux toiles très denses, où il vaut mieux ne pas aller. La carcasse de l'*Exploreur* se trouve justement à proximité, les PJ peuvent l'apercevoir, à travers quelques tunnels de toile de distance… Ils ont enfin retrouvé la trace de la première équipe d'Éthernautes ! Pendant ce temps, les orchestres rebroussent chemin, et la symphonie s'éloigne, pour rentrer à Requiem. Les PJ se retrouvent alors seuls, dans un silence soudain pesant…

Rencontre avec Ezpher

Ambiance " découverte grandiose " / Dinosaure, 6 : the end of our island (à stopper ou non en fonction des PJ, cf. plus bas). *Soudain, toutes les toiles de la région du Grand Nid sont parcourues de scintillements étranges. L'extraordinaire musique, mélange de chant de baleine et de tintements cristallins, résonne à nouveau dans votre tête. Vous croyez presque entendre " Venez… venez à moi… ".*

Et la toile se met brutalement à trembler. Loin au-dessous de vous une créature phénoménale émerge d'un tunnel de toile, et s'éloigne du Grand Nid. Elle ne semble pas vous avoir vus.

La créature ressemble à un dragon " arachnéen " entièrement noir : Sa gueule est dotée d'effroyables mandibules, claquant sous une paire de gros yeux blancs globuleux, entourés d'une multitude de petits autres yeux. Ses pattes recourbées et barbelées lui permettent de se déplacer dans sa toile, en repliant dans son dos ses ailes diaphanes et atrophiées. Ses ailes crissent alors d'étrange façon, reproduisant le son qui vous hante depuis votre arrivée en Oblivion ! Vous venez de rencontrer Ezpher, le dragon d'onirîôm, auteur de cette musique, et maître de la toile. Et Ezpher a faim…

Les ailes atrophiées de ce dragon d'onirîôm ne lui permettent pas de voler, mais il peut ramper et nager. Il rejoint régulièrement les profondeurs de sa toile, plonge, et s'éloigne dans l'Océan Chromatique pour y pêcher de somptueux blocs d'onirîôm, parmi les plus gros de tout Oblivion.

Lorsqu'il a entendu les orchestres venir à son appel, il est sorti pour en happer discrètement un ou deux au passage (il ne faut pas qu'ils se doutent de sa présence, sinon ils éviteront la toile, malgré la Musique d'Ezpher).
Si les PJ sont prudents, qu'ils éteignent tout, ne font aucun bruit, etc., la monstrueuse menace passe à côté d'eux sans les voir (arrêtez alors la musique avant d'avoir atteint 01'30).
Sinon, le dragon les remarque, il se précipite à travers les tunnels à leur rencontre (l'accélération monstrueuse de la musique après 01'30 traduit alors la marche du dragon). Pour vous, l'objectif est de faire très peur aux PJ et de les faire décamper, en laissant quelque chose à broyer au dragon (l'araignée-corail, l'Apparatus, etc.). Si un PJ est encore là, il se fait capturer, et Ezpher le dépose inconscient dans son antre, avant de repartir chasser les orchestres sur leurs araignées-corail. Dans tous les cas, les PJ devront éviter l'affrontement direct : Ezpher est un dragon femelle d'une puissance formidable, qui peut sans problème anéantir le groupe.
Aussi, dès qu'ils ont laissé la créature s'éloigner, il ne leur reste plus qu'à entrer dans le saint des saints : le nid du dragon...

Au cœur du nid

Ambiance " découverte émouvante " / Dracula, 14 : ascension, à laisser enchaîner avec **Ambiance " découverte sordide " / Dracula, 15 : end credits.**

Le nid ressemble à une immense caverne de toile, d'une centaine de mètres de diamètre. Sur ses parois s'abouchent quelques tunnels obscurs, plongeant dans toutes les directions vers la Mer Arakhnide. Sur les murs de toile sont accrochés, telle une fantastique exposition, des milliers de fragments d'oniriôm dont certains ressemblent manifestement à des objets magiques onirides : le trésor du dragon Ezpher ! Le centre du nid est tapis d'une épaisse couche de peaux mortes diaphanes. Sur ce tapis opalin sont délicatement allongés des dizaines de cocons... abritant chacun une silhouette humanoïde ! Certains sont ouverts, leurs débris internes à demi dévorés. D'autres semblent sécher. D'autre encore, laissent transparaître clairement leur contenu : des membres de la communauté de Requiem. Et soudain la révélation vous frappe, comme un poignard cruel : la communauté entière de Requiem n'est autre qu'un simple vivier ! L'envoûtante, la divine musique d'Ezpher ne sert qu'à renouveler le " garde-manger " du dragon d'oniriôm, et à faire venir de nouvelles proies de tout Oblivion !

Diverses surprises attendent les PJ à l'intérieur du nid. Tout d'abord, un simple coup d'œil permet de remarquer un emplacement vide de très grande taille, parmi les " trésors " exposés au mur comme des trophées. L'empreinte laissée dans la toile suggère qu'il y avait là une sorte de menhir, ou de monolithe, d'environ 4 mètres de haut. On peut penser, en toute logique, qu'il s'agissait d'un bloc d'oniriôm... sans doute l'un des plus gros qu'on ait jamais vu.

• Les ettercaps
Une vingtaine d'atroces bipèdes arachnides errent en permanence à proximité du nid : ce sont des ettercaps de grande taille, les " Enfants d'Ezpher ". Ils ont la charge d'entretenir et de protéger le nid pendant l'absence du dragon d'oniriôm. Lorsque les PJ sont présents, il y a, chaque round, 10% de chances qu'un ettercap arrive par l'un des tunnels. S'il n'est pas éliminé le round même, il avertit aussitôt ses " frères " en poussant un hideux crissement qui fait vibrer les toiles. La totalité des ettercaps arrive alors par l'ensemble des tunnels en 2d4+1 rounds.
Ettercap (7 DV) : pv 38

• La dernière mission de Xhéro Seth
Xhéro le Serpent, l'agent infiltré par Balthus dans la première expédition, fait partie des corps dans les cocons (jet de Détection DD 12). Il est bien reconnaissable (une variété de halfelin à pelage ambré)... et semble encore en vie : ses membres sont secoués de temps à autre par une hideuse convulsion !
Si un PJ s'approche à moins de 3 mètres, le " halfelin " sent arriver son repas : sa peau se craquelle alors dans un hideux froissement, et tombe à terre comme une mue, tandis qu'un monstrueux Ettercap s'en extrait en dépliant ses membres grêles. Voilà comment naissent les Enfants d'Ezpher !
Il attaque aussitôt les PJ, mais en émettant d'abord son avertissement sonique, de la même façon que ci-dessus.

• Le journal de bord
À proximité de la mue, gît le journal de bord de Xhéro Seth (détection DD 15 pour le repérer). Il y raconte comment l'*Explorer Un* s'est aventuré dans la Mer Arakhnide. Voici ses dernières lignes :
— 3e jour. " *Sommes dans une sorte de mer de toiles... Obligés quitter le véhicule après attaque d'une bête monstrueuse (dragon ?)... Autres membres de l'équipe étonnement calmes... L'Archonte semblait avoir prévu cela* ".
— 5e jour. " *Voilà le nid !... Compagnons excités... Énorme monolithe noir au milieu du nid, qui semblait but de l'expédition... Travaillons à plusieurs pour le faire basculer, mais crissements bizarres autour de nous...* "
— 6e jour. " *Mon dieu, Balthus... Après avoir essuyé attaque d'ettercap, mes compagnons ont usé d'une grande magie pour rentrer avec mystérieux monolithe... Suis abandonné derrière... Avons été trahis !... Culte en danger... Inquiet, nouveaux crissements approchent...* "
— (écriture tremblante) " *Ai été mordu par grande bête noire... Vite, tant que peux encore penser... Dans le Plan Primaire : allez sur Grand Récif... Toutes les réponses... Les Barons Bonthos, demandez le Dragon... me sens bizarre...* " (illisible au delà).

• Victimes et trésors
— Si un PJ a été emporté par Ezpher précédemment, ses compagnons le retrouvent dans les toiles, gisant inconscient dans un cocon fraîchement tissé par le Dragon. Quelques cris et claques suffisent à le réveiller, mais il faut un jet de Force DD 20 pour le libérer de l'enchevêtrement de toiles. Un jet de Détection DD 15 permet alors de remarquer... une trace de morsure sur son corps, avec la peau autour qui commence à se décoller, comme une

mue ! Le PJ est contaminé : si personne ne lui jette un sort de *guérison des maladies* d'ici six heures, il se transformera en ettercap.

— De nombreux morceaux d'oniriôm gisent dans la toile. La plupart sont de simples fragments bruts, inutilisables. Mais certains sont de véritables onirides provenant de la population d'Ezpher, dévorée depuis des lustres. Chaque round qu'un PJ passe à chercher, accordez-lui un jet de Fouille DD 20. Un succès indique la découverte de l'objet suivant, tirez 1d20 : 1-5 : un parchemin (un sort musical, choix du MJ) ; 6-10 : une potion (choix du MJ) ; 11-12 : une *harpe de charme* en oniriôm ; 13-14 : cinq notes de musique noires passées dans un collier (id. *pierres iouns* : +2 Cha, +1 CA, +1 att/JdS/Comp, absorption sorts N4, stockage de 6 niveaux de sorts) ; 15-16 : une flûte oniride à deux becs, l'un représentant des nuages (id. *cor de brume*), l'autre des éclairs (id. *cor d'effondrement*) ; 17-18 : l'épée noire Maldoror (*longue* +3, *maudite, dansante*, pouvoirs d'un *anneau d'étoiles filantes*), dont la lame est gravée de " runes " d'un lointain outremonde " Ever danced with the devil in the pale moonlight ? " ; 19-20 : le Sceptre d'Ezpher (id. *sceptre de puissance altière*).

La colère d'Ezpher

Comme vous avez pu le constater, plus les PJ s'éternisent à l'intérieur du nid, plus les chances augmentent d'attirer un ou plusieurs ettercaps. Pire encore, si une bataille rangée a lieu contre l'ensemble de ces horreurs arachnéennes, le concert de leurs crissements finira par faire revenir Ezpher. Dans ce cas, elle rampe jusqu'au nid en 1d10+10 rounds, et sera de très mauvaise humeur en retrouvant ses " enfants " massacrés.

Engagez alors une course poursuite abominable à travers les tunnels de toile. Les PJ doivent repartir de la même façon qu'ils sont venus (à dos d'araignée-corail, à bord de l'*Explorateur*… voire à pied !), tandis que le Dragon rampe dans les tunnels derrière eux. Les idées de péripéties sont légions : il faut courir à toute vitesse, sauter dans le vide pour atteindre d'autres ponts de toile, éviter un souffle de dragon qui envahit soudain le tunnel principal (il faut alors se jeter dans un tunnel secondaire), un ettercap jaillit et s'accroche à un PJ ou un véhicule, la toile se déchire et les PJ tombent dans un gouffre menant à l'Océan Chromatique en dessous, il faut se rattraper in extremis, etc. Selon le moyen de transport des PJ, gérez ces péripéties à un train d'enfer, avec des jets de DD 12 à 18, sans jamais leur laisser le temps de se reposer. Quoi qu'il arrive, Ezpher abandonnera la poursuite dès que les PJ sortiront de la Mer Arakhnide. Elle poussera alors un mugissement étrange, mélange de colère, de chant de baleine et de tintements cristallins, avant de retourner panser les plaies de ses enfants…

Épilogue

Au terme de cette première plongée dans Oblivion, les PJ ont accompli leur objectif, et retrouvé l'*Explorateur Un*. Ils savent maintenant que la première équipe a été envoyée ici pour s'emparer d'un mystérieux monolithe en oniriôm.

S'ils ont pris le temps d'étudier un peu la fabrication des onirides dans la communauté de Requiem, ils déduiront sans peine qu'un bloc d'oniriôm de cette taille est d'une rareté extrême et qu'il promet des pouvoirs extraordinaires à celui qui saura le tailler.

Que compte faire l'Archonte de ce monolithe ? Comment avait-il pris connaissance de son existence ? Pour le savoir, il n'y a qu'une solution, suivre la maigre piste laissée par Xhéro Seth : " *Dans le Plan Primaire, allez sur Grand Récif… Toutes les réponses… Les Barons Bonthos, demandez le Dragon…* "

Bientôt, nos Éthernautes rejoignent la tour par laquelle ils sont arrivés, et se retrouvent face à l'œil d'Éther. Ils contemplent une dernière fois la mer de brume et l'extraordinaire Cité-Continent dont ils viennent d'effleurer les secrets. Reviendront-ils un jour en Oblivion ? La coralithe est bientôt en place. Clic. Le vrombissement du cercle commence… Crépitement d'éclairs… Le portail s'ouvre, et le souffle grandiose des vents de l'Éther emporte les PJ dans un tourbillon ! Droit vers le Plan Primaire. Droit vers la tempête…

Épisode III : Fièvres sous les tropiques

Le Faucheur

Assis en tailleur au milieu d'un cercle de bougies consumées, le Faucheur aiguise les lames de sa faux. Il parcourt chaque anfractuosité du métal, chaque défaut, comme un aveugle lisant le récit de centaines de massacres. Il songe à ces gens, que l'Archonte a enfin retrouvés. Il songe aux ordres que lui a donnés son Maître. Et il sourit : il pourra, très bientôt, de nouveau exécuter sa sarabande de mort et de fer… Il se lève soudain, prenant le chemin du lac troglodyte d'Animi Limina…

Le retour des Éthernautes

Dans un déchaînement de forces, les PJ émergent de l'Œil d'Éther, qui se referme aussitôt derrière eux. Les yeux écarquillés,

ils découvrent alors un spectacle abominable : les installations d'Animi Limina sont ravagées, les corps des membres de la commission d'enquête dispersés dans toute la caverne, horriblement mutilés, et… sans leurs têtes tranchées ! Au milieu de ce carnage trône le Grand Cardinal Balthus, décapité et crucifié à l'envers.
Une voix résonne soudain au-dessus des PJ. Le Faucheur se tient debout sur le cercle de l'œil d'Éther, et annonce (*injonction divine*) : " ÉCOUTEZ, *enfants prodiges enfin de retour ! Votre foi vous avait égarés, mais je vous pardonne, car* MOI SEUL *ai vu le* Vrai Dieu ! *Et Sa vision m'a purifié jusqu'aux tréfonds de l'âme… (il brandit sa faux) Rassurez-vous, je vais maintenant* OUVRIR *votre esprit pour que vous le contempliez à votre tour…* "

Ce combat contre le Faucheur est à nouveau un véritable cauchemar, surtout si les PJ arrivent fatigués et blessés de leur expédition dans Oblivion (pour mettre la pression : **Action " ultraviolente " / Tomb raider, 11 : Absurd**). Mais curieusement, le Faucheur de Crânes ne semble pas pressé d'en finir.
Au bout de quelques rounds, arrivent dix gardes du royaume (celui où vous avez choisi de placer l'action), accompagnés de Chevaliers du Jugement. Le Faucheur, qui attendait cet événement, se téléporte au loin aussitôt, non sans avoir adressé un clin d'œil sadique aux PJ " *Une surprise pour vous, chers enfants…* ".

L'escouade se précipite alors sur les PJ en hurlant : " *Voilà les coupables ! Par Justicaar, tant de morts… les sorts de scrutation avaient dit vrai ! Attrapez-moi ces racailles !* "
L'explication ? Pendant le voyage des PJ, l'Archonte a réussi à débusquer et assassiner Balthus, ainsi que tous les dignitaires et nobles influents présents sur le site. Mais devant un carnage d'une telle gravité, il avait besoin de coupables. Il a donc fait placer un sort *d'écran* sur Animi Limina, et s'est arrangé pour prévenir les dirigeants des royaumes concernés… qui se sont empressés d'observer l'endroit via des *boules de cristal*, sorts de scrutation, etc. Qu'ont-ils vu ? Les PJ en train de massacrer tout le monde ! (rappel : *écran* a permis de projeter une scène fictive, tandis que les protections " naturelles " d'Animi Limina ont empêché toute vérification par divination ou autre). Les PJ sont aussitôt devenus des hors-la-loi, dont la tête a été mise à prix dans tous les royaumes !
Gardes royaux (8) : Guerriers 5, pv 30
Chevaliers du jugement (2) : Guerriers 5, pv 50

• Aux PJ de se débrouiller pour échapper à l'escouade qui les assaille, elle n'est pas très difficile à vaincre (l'Archonte a intérêt à faire traîner les recherches : pendant que tout le monde traque les " tueurs de l'année ", il a, lui, le champ libre).

• Une fois en sécurité, une enquête rapide leur permettra de déterminer que Lorien Gayle ne faisait pas partie des victimes. La liste est d'ailleurs annoncée publiquement par décret, en même temps que les " portraits " des PJ et leur mise à prix… qui commence déjà à intéresser divers chasseurs de primes !
— Si les PJ emploient les grands moyens (sort de Communion, interrogatoire forcé d'un haut dignitaire de Justicaar, etc.), ils apprennent que Lorien serait partie dans un lointain archipel du sud, nommé Grand Récif. Ils ne sauront rien de plus.
— Selon leur sagacité, ils pourront éventuellement comprendre tout ce qui s'est passé. Cette partie est laissée à votre appréciation : profitez-en pour développer les relations tissées avec les PNJ de l'Épisode Un (ex : la duchesse Balthus peut refuser de les voir ; des PJ récemment anoblis peuvent avoir été destitués, etc.).

• Au total, toutes les pistes conduisent à l'Archipel du Grand Récif, dans les îles au sud de l'Empire. Les PJ ont au moins trois raisons de s'y rendre :
— pour retrouver le mystérieux monolithe noir emporté d'Oblivion (piste donnée par Xhéro Seth).
— pour retrouver Lorien Gayle (seul témoin du massacre, capable d'innocenter les PJ).
— " … *Et pour se mettre au vert, ou plutôt au bleu, nom d'un sandestin à pédale ! Filons vite dans les îles, puisque grâce à vous, on a l'Empire aux trousses !* " ajoutera Klabott, gouailleur.
L'archipel peut être situé où vous voulez, et les PJ peuvent emprunter le moyen de leur choix pour s'y rendre. Évitez d'écouter vos instincts sadiques et de trop leur compliquer le voyage : ils vont avoir fort à faire sur place…

L'Archipel du Grand Récif

Ambiance " fête exotique " / Dinosaure, 5 : the courtship.
À l'écart des grandes voies maritimes, sur le drapé turquoise de l'océan, s'étire paresseusement l'Archipel du Grand Récif, vivant au rythme du ressac et des alizés qui lui procurent un climat à la fois doux et tempéré.
Le Grand Récif ne fait que quelques kilomètres carrés. Il est formé d'un ensemble d'atolls, totalement recouverts par des maisons sur pilotis et des palais en bois. L'ensemble constitue une immense ville coloniale, tantôt perchée sur les rochers, tantôt dormant dans la lagune, scindée en innombrables îlots découpés par des canaux.
Une foule bigarrée y circule en jonque, ou en empruntant les hautes passerelles de bois reliant les îlots, parfois à plusieurs dizaines de mètres d'altitude, parmi les nuages d'insectes multicolores…
Le Grand Récif est un lieu animé et folklorique, où les tavernes fleurent bon les grillades aux épices, entre les luxueuses demeures coloniales et les habitations traditionnelles des autochtones, nichées au creux de coquillages géants.
Tandis qu'au-dessous, dans les plus vastes canaux, glissent et s'ébattent de puissants dragons-tortues, poursuivis par des nuées d'oiseaux de paradis…

On raconte que plus d'un millier d'années auparavant, le Grand Récif a surgi des océans grâce à la magie de l'abominable archiliche Azel-Liark, qui régnait alors sur l'Ancien Monde. Heureusement, après avoir réduit en esclavage tous les peuples du sud, elle a

été terrassée par des héros du culte de Justicaar (cet événement est d'ailleurs la pierre angulaire de l'essor du Culte, cf. " Les Cantiques de Justicaar ").

Quelques siècles plus tard, le Grand Récif est devenu une colonie humaine indépendante. Malgré son exotisme, elle n'est ni assez riche, ni assez importante pour intéresser les royaumes de l'Empire. Le culte de Justicaar, fort de sa popularité, en a profité pour en prendre le contrôle il y a des années. Il est représenté sur place par le Gouverneur Quantanagor, un Archevêque-de-guerre sournois et calculateur qui tire froidement partie de toutes les ressources de l'archipel. Sa garde personnelle est composée d'une vingtaine de Chevaliers du Jugement (les seuls présents sur le Grand Récif), mais il dispose aussi d'une milice d'une centaine d'Ogres-preux (une variété " apprivoisable " de ces créatures), et surtout de sept Chevaliers Dragons avec leurs redoutables montures (des dragons d'acier).

même lorsqu'ils n'ont rien compris à ce qu'on leur a demandé ! Cette véritable tradition est souvent exaspérante pour leurs " victimes ", entraînées dans des quiproquo sans fin.

Dans l'ensemble, la vie sur l'archipel semble plutôt paisible. Pourtant il n'en est rien, et les événements vont se précipiter avec l'arrivée des PJ, au moment même où débutent les fêtes du Millénaire de la Foi.



Quantanagor encourage ouvertement l'exploitation des Nawals, les autochtones amphibies du Grand Récif. Ces derniers sont de petits humanoïdes ambrés au pelage ras, lointains cousins de la race des halfelins. Leurs yeux étirés, à pupille fendue, leur confèrent un air doux et souriant. Ils disposent d'un système respiratoire mixte (branchies et poumons) qui leur permet d'affronter de grandes profondeurs et d'exploiter les ressources marines sans l'usage de magie coûteuse... une particularité fortement appréciée par le Culte et les colons. Plus que tout, les Nawals affectionnent leurs montures Bonthos (un mammifère placide et bleuté, apparenté à l'hippopotame), et une vie saine et simple. Ces autochtones possèdent cependant un gros " défaut " : ils adorent rendre service...

Depuis quelques jours déjà, le Grand Récif est le siège de nombreuses célébrations : cérémonies, concours, exhibitions, etc. C'est l'occasion pour les différents clans de colons, venus des quatre coins de l'océan, de se retrouver. En effet, nombre d'entre eux passent toute l'année à travailler en pleine mer à bord de leurs villages flottants, tirés par des dragons-tortues, dont la carapace supporte souvent la hutte du chef de clan.

Pour les fêtes du Millénaire de la Foi, les villages flottants se sont approchés du Grand Récif jusqu'à s'y accoler, pour la plus grande joie de la population. Même si ce genre de rassemblement a lieu régulièrement, jamais il n'a été aussi important. Et c'est toujours un inoubliable moment, pour les clans, que celui où l'on

se retrouve pour fraterniser, pour enterrer les anciennes querelles… et en commencer de nouvelles. Ainsi, les défis et les règlements de compte vont-ils se succéder au même rythme que les réjouissances, jusqu'à l'événement tant attendu qui viendra clôturer les festivités : la grande course de dragons-tortues !

Dans ce climat d'extrême confusion, personne ne se doute qu'un groupe de Nawals idéalistes a décidé de ne plus se soumettre au joug du culte de Justicaar. En fait, ils projettent de renverser le gouverneur Quantanagor, quitte à déclencher un véritable soulèvement civil. Tout ce qui manque à ce baril de poudre, c'est une étincelle… Et voici que justement les PJ arrivent ! Lancés fébrilement sur les traces de Lorien Gayle et du mystérieux monolithe, avec une bonne poignée de chasseurs de prime sur leurs talons, ils vont foncer tête baissée dans la révolution…

Où poser ses valises ?

En arrivant sur le Grand Récif, les PJ disposent de deux types d'hébergement possibles :
— Une chambre exotique dans l'une des luxueuses auberges coloniales qui parsèment l'archipel, telle que le Royal Liark : un hôtel sur pilotis orné d'élégants motifs coralliens, donnant sur le canal central et le marché flottant, embouteillés de jonques aux toits de toile multicolores.
— Une " chambre d'hôte " à bord d'une jonque-refuge, aménagée à la hâte pour les plus démunis (en clair, un hamac ou une simple paillasse au milieu d'un pont rempli de gens douteux et d'animaux domestiques variés).
Quant à dormir chez l'habitant, c'est loin d'être une pratique courante. Le simple fait de poser la question est plutôt mal vu : cela signifie clairement que l'on n'est pas membre d'un clan (ils ont tous un toit dans l'archipel ou à bord d'un village flottant), et qu'on rejette toute fraternelle promiscuité (" *Comment môssieur l'inconnu arrogant, dites tout de suite que nos jonques-refuges sont des taudis surpeuplés !!* "). Ce genre d'étranger douteux est habituellement surnommé, en jargon local, une " épave ", et rapidement signalé à la milice des Ogres-preux.

Bientôt les PJ devraient se mettre en quête du monolithe noir, et de Lorien Gayle, grâce aux maigres indications recueillies dans Oblivion : " *les Barons Bonthos… demandez le Dragon* ". Ces quelques mots suffisent pour les retrouver, malheureusement ils peuvent être interprétés de bien des manières, et il va falloir faire le tri…

Renseignements sur le monolithe ou Lorien Gayle

Avant toute recherche, rappelons que le sort de *localisation de créature* est bloqué par les cours d'eau, et ne sert donc à rien dans l'archipel. Quant aux sorts de divination approchants, ils pourraient demeurer imprécis à cause de " mystérieuses perturbations récentes dans les sphères divines " (cf. fin du scénario à ce sujet). Pour enquêter, les PJ vont donc devoir s'en remettre à une méthode classique qui a fait ses preuves : l'usage de leur cerveau.
S'ils posent des questions aux colons, à propos d'un monolithe ou d'une personne appelée Lorien Gayle, ils n'obtiendront que des haussements d'épaules. À l'évidence, personne ne sait rien de cette histoire.
En revanche, s'ils interrogent des Nawals, ces derniers se montreront enthousiastes (ils ne savent rien non plus, mais ne l'avoueront pas), et se feront un plaisir d'emmener les PJ…
— … contempler les monolithes-dieux : de magnifiques alignements de statues de corail plantées dans le sable, à l'autre bout de l'archipel (attention, il ne faut pas les toucher, leur contact est très urticant : poison de contact DD 20, 1d6 Cha/1d6 Cha, pendant 1d3 heures).
— …, ou bien boire un verre chez Lorraine, une grosse matrone demi-ogre qui tient l'établissement " la Reine des Quiches ", sur le Grand Canal (toujours bondé, ambiance violente garantie, les Ogres-preux de l'archipel adorent).
— … à moins qu'ils ne les emmènent faire un tour sur le Gaélé, un magnifique voilier " emprunté " à son propriétaire, un barbare N8 (sans prévenir les PJ que le voilier ne leur appartient pas réellement, pour ne pas leur faire de peine).
Bref, vous saisissez le principe.

Les " Barons Bonthos " selon les colons

En dehors des autochtones nawals, n'importe qui associera spontanément ce terme au nom du club colonial le plus célèbre du Grand Récif, situé au centre de l'archipel.
" Les Barons Bonthos " est un somptueux palais de bois sur pilotis, ancré au milieu d'un marché flottant. L'endroit est réputé pour ses soirées huppées, fréquentées par les colons les plus riches et les plus xénophobes. Son accès est très réglementé : hormis les habitués, tous les clients doivent posséder un carton d'invitation. Les halfelins, demi-orques et autres humanoïdes exubérants doivent être tenus en laisse ; les elfes sont admis, mais ils ne doivent pas parler sans qu'on leur en donne la permission ; quant aux Nawals, ils n'ont pas le droit d'entrer… L'entrée est gardée en permanence par quatre " videurs " Ogres-preux, qui travaillent là pour arrondir leur salaire. Toutes les issues sont gardées par des sorts d'alarme. Au moindre incident, la milice arrive en 1d10 minutes (20 Ogres-preux).

• Pour rentrer, deux solutions principales s'offrent aux PJ :
— Se procurer un carton d'invitation.

C'est le plus simple, il suffit d'attendre quelqu'un à la sortie, et de lui dérober le sien (sans se faire prendre, sinon il appelle la milice en hurlant). Il est aussi possible de se faire passer pour lui (ex : sort d'illusion) et de retourner au club. Attention cependant, ce genre de tactique peut réserver des surprises (" *Comment* ?! *Après vous être saoulé, avoir vomi sur Madame la Comtesse, et être parti sans payer, vous osez revenir ici* ? ").

— Corrompre les videurs ogres. C'est plus difficile qu'il n'y paraît : ils sont *Mauvais*, mais *Loyaux* (si !), et leur travail est régulièrement contrôlé. À moins de leur offrir gros (1000 po minimum), ils ne pourront pas fermer les yeux. Ce qui nous ramène à la milice... Bref, les PJ auront fort à faire pour pénétrer dans le club, mais la persévérance n'est probablement pas la moindre de leurs qualités.

• Une fois dans la place plusieurs options se présentent :

— Les PJ peuvent suivre leurs indications et demander " le Dragon ". Dans ce cas, une soubrette leur servira un cocktail détonnant : le " Dragon-Liche ". Si l'un des aventuriers en boit, il devra réussir un jet de Vigueur DD 15 toutes les cinq minutes pendant une heure, ou subir à chaque fois qu'il échoue une hallucination de votre choix. À ce stade, les PJ devraient se douter qu'ils sont sur une fausse piste...

— Si néanmoins ils insistent pour rencontrer quelqu'un, on leur parlera vaguement d'un Ogre-preux surnommé " le Dragon " depuis qu'il a dompté un Lion des Mer, deux jours auparavant. Mais ce surnom est plus récent que les indications des PJ vieilles, elles, de plusieurs semaines. Il s'agit également d'une fausse piste. Si des PJ inattentifs s'y engagent imprudemment, n'hésitez pas à leur rendre la vie difficile !

— En définitive, les PJ réaliseront sûrement que l'expression " Barons Bonthos " désigne autre chose que ce club. Mais cette visite n'est pas inutile pour autant. Ils peuvent rencontrer des personnalités très utiles pour la suite de leurs aventures : la " Comtesse " qui dirige la maison (une ancienne prostituée haut de gamme, qui a connu le Gouverneur Quantanagor), le capitaine de la prison (où se retrouveront les PJ s'ils ont affaire à la milice), le patriarche d'un puissant clan de colons, etc.

— Il est également intéressant de se mêler aux conversations : " *Nom d'Azel-Liark ! On raconte qu'au cours d'une réunion inter-royaumes, tous les plénipotentiaires de l'Empire ont été assassinés : on recherche les coupables, et en attendant les souverains sont à couteaux tirés !* ". Et puis " *Oui, heureusement que ces fêtes du Millénaire de la Foi sont là pour calmer les esprits, même si l'impôt spécial collecté pour l'occasion nous harasse* ". Ou encore " *Cette année, la Grande Course de Dragons-Tortues promet d'être inoubliable : le gouverneur y participera, et les Nawals eux-mêmes, ces adorâââbles petites choses, seront de la partie.* "

— Dans tous les cas, si les PJ sèment le désordre, la milice interviendra en quelques minutes. Cela peut être l'occasion d'improviser une poursuite à travers le marché flottant, sautant d'un toit à l'autre, renversant les étals, courant sur des jonques branlantes, etc. Si certains sont rattrapés, ils finiront en prison.

Ogre-preux (4 à 24) : pv 31

Les Barons Bonthos, selon les Nawals

Pour n'importe quel autochtone, ce terme désigne avant tout les dresseurs de Bonthos, une profession anodine pour un colon mais hautement considérée parmi les Nawals. Xhéro Seth, qui était lui-même un autochtone, n'a pas pris le temps de préciser ce qui, pour lui, était évident !

Naturellement, le premier Nawal venu se donnera beaucoup de mal pour faire plaisir aux PJ. Il commencera par leur montrer les Bonthos eux-mêmes : d'imposants mammifères amphibies de plusieurs tonnes, qui passent le plus clair de leur temps à dormir au soleil. Leur tête ronde et expressive, leurs petites oreilles et leur énorme masse bleutée rendent cet animal placide très populaire.

Une promenade sur leur dos paraît même tout indiquée. Bien sûr, le Nawal a oublié de préciser qu'ils sont très sensibles à certaines odeurs, ou qu'il ne faut pas jouer avec leurs oreilles car cela perturbe leur système nerveux et les oblige à charger comme des bêtes furieuses...

Ce genre de petits contretemps peut se répéter à volonté : " *Mille pardons, gentils étrangers, je n'avais pas compris que vous vouliez* RENCONTRER *un Baron Bonthos. Ne bougez pas, je m'occupe de tout... Tenez, montez sur ce Bonthos solitaire, là-bas... Non, non, ne craignez rien... Voilà, maintenant tenez bien cette perche, comme ceci... Parfait.* "

Et d'une claque sur le postérieur, il fait démarrer l'animal en trombe. Face aux PJ, un autre Bonthos se précipite sur eux, monté par un Baron Bonthos armé d'une perche identique... Et les voilà engagés dans un sympathique combat de poids lourds : car rencontrer un Baron Bonthos en tournoi est un sport local très prisé !

En conclusion, qu'ils atteignent directement leur but ou qu'ils profitent de leurs péripéties pour découvrir le Grand Récif, les PJ finiront par être conduits devant un magnifique coquillage-spirale en nacre rose abritant la guilde des Barons Bonthos. Ils ne leur reste qu'à demander " le Dragon "... qui est simplement un code permettant aux chefs rebelles Nawals de se reconnaître (c'est le surnom de leur leader). Et, passées les multiples précautions d'usage, on les introduit enfin dans la grande maison-coquillage, où les attendent les maîtres de la révolution qui se prépare...

Le souffle du dragon

Ambiance " conjuration " / Dinosaure, 13 : Neera rescues the orphans. *Escortés par des Nawals en armes, vous entrez dans la maison-coquillage, en vous frayant un chemin entre les monceaux d'algues séchées et les harnais à Bonthos. L'intérieur de la demeure de nacre est faiblement éclairé par des lampes à huile suspendues au bout de longues tor-*

sades de cuir. Au centre, assis en tailleur, se tient un jeune Nawal portant les tresses rituelles de guerre. Il semble méditer, le regard empreint d'une profonde mélancolie. Mais lorsqu'il lève les yeux vers vous, la tristesse a cédé la place au feu de la détermination. Il vous accueille par ces mots : " Et lorsque soufflera le Dragon, le peuple nawal s'éveillera... ".

Les PJ sont donc en présence du Dragon. Cet adolescent, malgré son jeune âge, révolté par des années de brimades et le récent assassinat de ses parents, a su exploiter son charisme ainsi que les antiques légendes autochtones pour générer un vent de révolution parmi ce peuple traditionnellement placide.
Il a notamment rappelé qu'il y a mille ans, ils étaient esclaves de l'Archiliche Azel-Liark, pour revenir aujourd'hui à la même situation sous le joug de Justicaar. Ses actes sont à présent guidés par une froide détermination et il ne reculera devant aucun sacrifice.
Récemment, il a pu juger de la valeur des PJ (leurs actions dans le Grand Récif lui ont été rapportées par ses espions nawals), et leurs puissantes compétences l'intéressent...

• Si les PJ parlent de Xhéro Seth, l'enfant les écoute avec émotion. Le brave Xhéro servait la cause du Cardinal Balthus, et aussi celle des Nawals. Le Dragon révélera aux PJ qu'avant de partir, Xhéro travaillait dans le Palais du Gouverneur à un projet secret, où il était question d'une sorte de portail circulaire (d'après la description, un Œil d'Éther !). Le projet n'avait pas abouti à l'époque, et Xhéro avait été désigné pour faire partie d'un projet jumeau, et envoyé sur le continent impérial (où il a intégré la première équipe partie en Oblivion).
Quelques semaines après, les choses se sont dégradées sur le Grand Récif... " *On raconte qu'une nuit, de lugubres étrangers sont apparus, soudain, au cœur du palais du Gouverneur, avec un énorme monolithe qui semblait taillé dans un morceau de nuit...* ". Pour les PJ, l'allusion est claire : les membres de l'*Exploreur Un* ont réussi à revenir d'Oblivion en utilisant un moyen quelconque (un parchemin de Miracle, en l'occurrence).
" *À partir de cet instant*, poursuit le jeune révolutionnaire, *tous les Nawals travaillant comme esclaves au palais du Gouverneur ont disparu, de même qu'un certain nombre de Paladins de Justicaar, qui étaient les seuls à modérer encore un peu ses actes. Il paraît qu'on mène sur eux des expériences horribles dans les sous-sols du palais. L'Archonte lui-même aurait supervisé tout cela !* "

• Si les PJ parlent de Lorien Gayle, le Dragon répondra qu'il ne connaît pas ce nom. " *En revanche, je sais que le Gouverneur Quantanagor a reçu une prisonnière il y a quelques jours, une jeune demi-elfe, incarcérée dans sa chambre de torture personnelle. Il paraît que sa résistance est exceptionnelle. On ne sait pas si elle a subi le même sort que tous les autres disparus...* " Encore une fois, l'allusion est claire, et les PJ devraient identifier sans peine Lorien, le seul témoin capable de les innocenter.

• Dès lors, certains devraient se poser le problème d'accéder au Palais du Gouverneur, pour tenter d'en savoir plus. Mais le Dragon a étudié le problème. " *Pénétrer dans le palais est une folie ! Quantanagor n'en sort jamais, il le défend comme une véritable forteresse. Sa sécurité est assurée par les sept dragons du culte de Justicaar, une centaine d'Ogres-preux et de nombreux Chevaliers du Jugement !* "

• Il existe cependant une solution. En effet, le Dragon a décidé de prendre le risque de révéler son projet aux PJ : l'assassinat du Gouverneur, le lendemain même, qui devrait déclencher un " électrochoc " chez les Nawals, et les conduire à la révolution !
Dans quelques jours doivent se dérouler les fameuses courses de dragons-tortues, un événement phare de la vie du Grand Récif, et surtout l'unique occasion d'approcher Quantanagor. Celui-ci, malgré sa réticence naturelle à quitter son palais,



ne peut résister à parader devant le peuple lors de cette course… dont il est, curieusement, souvent le gagnant.

Par ailleurs, la quasi-totalité des dragons et gardes du Gouverneur quittent alors le palais pour assurer sa protection… et surtout pour parier sur le nombre de morts, tous les coups étant permis lors de la course.

L'adolescent se lève soudain, concluant, les yeux enflammés d'une passion destructrice : " *L'Histoire est marche, Étrangers. Rejoignez-nous, soyez portés par le souffle du Dragon.* "

• Bien sûr, le plan des Nawals souffre de nombreuses failles, mais n'est-ce point là le propre de toute révolution ? Les Nawals sont globalement prêts et les colons, même s'ils ont tout intérêt à favoriser un gouvernement stable, se diront qu'après tout ils pourraient bien profiter d'une petite révolution pour renverser ce gouverneur qui les accable d'impôts…

Les PJ possèdent maintenant tous les éléments pour organiser une petite action commando dans le palais de Quantanagor et tenter de libérer Lorien : en effet, quoi de mieux qu'une révolution pour faire diversion ?

Bien sûr, le Dragon compte sur les PJ pour l'aider dans son projet. Il leur fait donc l'offre suivante : ils participent à la Grande Course, et l'aident à éliminer le Gouverneur, en contrepartie de quoi les Nawals viennent ensuite les aider à prendre le palais d'assaut, avec leurs dragons-tortues !

En conclusion, le choix est libre pour les PJ. S'ils ont une tendance " bonne ", ils opteront sans doute pour cette solution. Mais suivant leur alignement, rien n'interdit qu'ils " vendent " la révolution. Après tout, leur seul objectif est de créer une diversion suffisamment importante pour vider le palais. Ils peuvent donc dénoncer les Nawals au Gouverneur, ce qui provoquera une guerre civile, et la sortie massive des troupes.

Mais vont-ils résister au plaisir de taper sur ce triste sire, pendant une course de dragon-tortues, sous les acclamations de la population ?… Advienne que pourra, et viva la révolution !

Animations folkloriques

Le séjour des PJ sur le Grand Récif peut durer plusieurs jours. À vous de placer ces péripéties quand vous le souhaitez, avant ou après la rencontre avec le Dragon.

• **Le chapeau.** Deux colons observent attentivement un chapeau posé au milieu de la rue. Ils ont décidé de résoudre une vieille querelle familiale en s'en remettant au hasard : si le prochain passant contourne le chapeau par la gauche, c'est le colon situé à gauche qui aura raison, et vice versa. Ça tombe bien, les PJ arrivent pour les départager ! Il va leur falloir sortir rapidement de cette discussion sans fin, sinon 2d6+4 colons s'en mêlent (Communs N1), et l'ambiance tourne à la bagarre de western au bord de l'eau…

• **La péniche-prison.** Si au cours d'une altercation, un ou plusieurs PJ sont alpagués par la milice des Ogres-preux, ils finissent en prison. L'endroit est une péniche aux parois renforcées par la magie (30 cm d'épaisseur, Défoncer DD 30, dureté 8, 90 pv), dotée de 50 cellules (4 places), et gardée par 20 ogres et 5 Chevaliers du Jugement. Il faudra alors que les PJ improvisent une évasion. Si l'alerte est donnée, un chevalier dragon arrive en 1d6 minutes.

• **Mordounk-le-Terrible.** Alors que les PJ empruntent les passerelles en hauteur qui quadrillent le Grand Récif, un petit Nawal leur offre un joli sabre de pirate (+2 !), avant de leur coller aux basques. L'instant d'après arrive le demi-orque Mordounk et sa bande de gobelins… à la recherche de son sabre de capitaine volé ! Mordounk se veut " gentilorque des mers ". Après avoir essuyé un revers de fortune dans de lointains Archipels, il est venu se refaire une santé en cambriolant les demeures du Grand Récif. Il parle haut et porte l'habit avec prestance. C'est aussi une montagne de muscles. Il jette son gant (de fer) dans la figure du PJ le plus proche du Nawal, et le défie en combat sur les passerelles, lui et ses gueux… baston ! (si le demi-orque a le dessous, il fuira).

Mordounk : demi-orque Guerrier 8, pv 65

Gobelins de la tribu des Pestes Rouges (8) : Guerriers 6, pv 40

• **Klabott fait des siennes.** Les PJ traversent un quartier très religieux où des autels mobiles sont installés sur de petites carrioles. Le sandestin fait son intéressant " *Hooo, tout cet encens partout, ça me fait penser que j'en connais une bonne : monsieur et madame " Undieu " ont un fils magnifique, comment s'appelle-t-il ? Boccob, parce que " Boccob Undieu ", hahaha. Et celle là : monsieur et madame " Rive jamais à s'la taper " ont une fille bêcheuse, comment s'appelle-t-elle ? Ehlonna, parce que " Ehlonna Rive jamais à s'la taper ! HAHAHAhaha. Hum* " ". Après un grand silence autour des PJ, c'est soudain l'émeute. S'ils ne trouvent pas le moyen de calmer la population et les prêtres outrés, tout ça se termine en course poursuite (en carriole ?). Le goudron et les plumes pour tous ceux qui seront rattrapés !

• **Le retour des Cadavreux !** Sept nouveaux chasseurs de primes nains traquent les PJ. Revêtus de peaux de Nawals dépecés, ils tendent une embuscade (fausse délégation de Nawals, faux pêcheurs, etc.) et tirent des carreaux enduits de poison paralysant (VIG DD 16, paralysie 1d20+10 minutes). Les PJ paralysés seront livrés à la prison, contre récompense.

La grande course de dragons-tortues

Quelques jours après, l'heure de la course arrive enfin. Tout en harnachant des sièges latéraux sur la carapace de " Bouppa ", le

dragon-tortue prêté aux PJ, les Nawals révolutionnaires expliquent les bases de la course.

Les dragons-tortues nagent à grande vitesse autour du Grand Récif, ainsi qu'à travers ses canaux principaux. Pendant ce temps, les " accrochages " entre groupes de course sont tolérés.

Des " abordages " arrivent parfois, bien sûr, mais il faut faire preuve d'un minimum de subtilité : pas question d'attaquer ni de faire attaquer un dragon-tortue (ils n'arrêtent pas leur nage, et ne se laisseront pas faire) ; pas question non plus de transformer la course en " guerre totale " (pas de tir à distance, ni boule de feu et autre artillerie).

En haut dans le ciel, les chevaliers-dragons surveillent l'action, et guettent ce genre d'incident pour intervenir… éventuellement. En effet, beaucoup ont parié sur des montures différentes, et ils laisseront un certain chaos s'installer avant de se décider à intervenir : voilà la faille que les PJ doivent exploiter.

Ambiance " course héroïco-exotique " / Dinosaure, 9 : across the desert. *Le signal du départ vient de retentir ! Montés d'équipes extraordinaires, une douzaine de dragons-tortues s'élancent dans la lagune, fonçant à travers les flots. Sur les rives, claquent les drapeaux multicolores de milliers de colons. Bon sang, voilà déjà que le Gouverneur a pris la tête ! Mais votre puissant dragon-tortue a entamé un départ foudroyant, et nage en creusant un formidable sillon dans l'écume. Le vent et les embruns fouettent votre figure. Vous chevauchez les vagues, la foule vous acclame ! Et les oiseaux tentent vainement de vous poursuivre…*

Pour simuler l'ambiance survoltée de cette course, nous vous proposons le système simple suivant. À chaque round, le " Capitaine " de l'équipe des PJ (ou un joueur au choix) tire un Jet de Course : 1d6.

— Sur un résultat de 1 à 4, le dragon-tortue des PJ est confronté à un problème varié pendant la course, qu'il faut résoudre. Reportez-vous alors aux péripéties ci-dessous.

— Sur un résultat de 5 ou 6, le dragon des PJ et celui du gouverneur se retrouvent dans le même secteur pendant ce round : c'est le moment de tenter un abordage, et de tout faire pour l'éliminer. Mais attention, dès le round terminé, on tire à nouveau et un résultat de 1 à 4 indique que les dragons se sont éloignés (abandonnant sur place les PJ qui auraient sauté sur l'autre monture : problèmes en vue…).

• Péripéties variées

Tirez 1d10 ou choisissez l'une des péripéties suivantes :

— **1 : Chasseurs de prime !** Mordounk-le-terrible et ses gobelins ont appris que les PJ étaient recherchés. Ils ont volé un dragon-tortue et attaquent pendant 2 rounds, avant de décrocher (et revenir plus tard).

— **2 : Virage d'enfer.** Le capitaine des PJ doit faire un jet de Dex DD 18 : s'il réussit, le dragon frôle les habitations (chaque PJ évite divers obstacles, linge suspendu, poutres, etc. ; à chaque fois : Réf DD 14/1d6 pv) ; s'il échoue le dragon traverse plusieurs maisons de bois avant de retomber dans le canal (ex : une rôtisserie, une maison close, etc. Réf DD 20/3d6 pv).

— **3 : Klabott s'en mêle.** Le sandestin hurle des insultes à un autre groupe, qui réplique en leur balançant une poignée de schmoogailles : 2d4 petites pieuvres (BM) qui se collent aux PJ, s'enroulent sur leurs armes, leur jettent de l'encre à la figure, etc. Variante : cocktail de bâtons fumigènes et éclairants (MdJ p.113).

— **4 : Tremplin !** Le dragon fonce sur des rochers formant un tremplin naturel. Le PJ capitaine fait un jet de Dex DD 18 : s'il réussit les PJ rattrapent le dragon du Gouverneur : +1 au prochain Jet de Course. S'il échoue, c'est l'inverse : -1 au prochain Jet. Dans tous les cas, chaque PJ fait un jet de Réf DD 12 pour rester accroché (3d6 pv s'il tombe, le récupérer entraîne -1 au Jet de Course).

— **5 : Ogres-preux.** L'équipe des Brutes Vertes (8 ogres) attaque les PJ. Ça ne rigole pas, et ça dure 2 bons rounds.

— **6 : Nawals en difficulté !** Les autochtones ont englué leur dragon dans un banc d'algues. Si les PJ les aident, ils dégagent l'animal mais -1 au prochain Jet de Course. Au passage, ils récupèrent deux sacs de Schmoogailles, égarés dans l'eau.

— **7 : Raccourci.** Le Dragon emprunte un raccourci : un tunnel sous des maisons sur pilotis. Le PJ Capitaine fait un jet de Dex DD 15. S'il réussit, les PJ rattrapent le Gouverneur : +1 au prochain Jet de Course… et les maisons s'effondrent en série, à cause de la vitesse ! (2d20 pv/PJ, Dex DD 18 1/2). S'il échoue : le dragon traverse les maisons (cf.2), et -1 au Jet de Course suivant.

— **8 : Querelle de colons.** Deux familles s'étripent (les mêmes que celle du chapeau, cf. péripéties dans le Grand Récif). Elles se foncent dessus et le dragon des PJ est au milieu ! Aux PJ de trouver une solution rapide, sinon bagarre générale pendant 2 rounds, le temps de se dégager.

— **9 : Supporters hargneux.** Deux magiciens N3, supportant une équipe adversaire, tirent au Projectile Magique sur les PJ depuis le toit d'une maison sur pilotis, au milieu du canal (4x 2-5 pv, à répartir). S'ils le veulent, les PJ peuvent " couper " les pilotis et faire s'effondrer la maison (ex : Boule de Feu, y faire foncer le dragon avec Dex DD 12 du PJ capitaine, etc.). S'ils ne le font pas, les mages applaudissent quand ils passent… et nouvelle salve dans leur dos !

— **10 : Accrochage !** Le dragon des PJ a accroché le côté de sa carapace à celle d'un dragon adverse. Les PJ ont deux rounds pour les décrocher : Jet de For DD 25, sinon crash total dans le décor ! (6d10 pv, Réf DD 25 1/2, -2 au prochain Jet de Course). Attention, la péripétie du round suivant a lieu *en plus*, si les PJ mettent plus d'un round.

• À l'attaque du Gouverneur !

L'Archevêque-de-guerre Quantanagor est un gros fat gavé de beignets à l'huile de Bonthos : il ne peut guère que donner des coups de masse sur son dragon (qu'il



maltraite pour gagner), ou sur les PJ qui l'approchent. En revanche, il est protégé par 5 Chevaliers du Jugement. Si les PJ ne lui règlent pas son compte en 3 rounds, il réalise que leur action est délibérée et riposte avec sa *couronne de brillance*, tandis que ses Chevaliers-dragons descendent du ciel. Un premier " écart aux règles " peut alors passer si les PJ se montrent *très* convainquants. Au deuxième, ils sont brûlés vifs.

Le Gouverneur : Guerrier 5, pv 50

Les PJ vont devoir se surpasser pour neutraliser le gouverneur ! L'instant de sa mort est le signal qu'attendent les Nawals : partout, ils s'attaquent aux Ogres-preux (les autochtones sont faibles, mais le nombre est en leur faveur), tandis que les chevaliers-dragons descendent du ciel, et se battent contre des Nawals à dos de dragon-tortue ! Bientôt, le Grand Récif entier sombre dans le chaos...

Les dés sont jetés, tous les protagonistes sont réunis, à présent, il est temps de faire la révolution.

L'Empire du côté obscur

Dans le chaos ambiant, il devient facile pour les PJ d'aborder le Palais du Gouverneur. Celui-ci a l'aspect d'une puissante ziggourat incrustée d'argent et de nacre, enracinée sur le plus gros rocher de l'Archipel.

Il n'y a qu'un seul accès (pas de fenêtres, murs renforcés, sorts de protection variés) : l'entrée est une immense porte face à la mer, donnant sur un quai accueillant des voiliers de luxe.
La porte est gardée par un Chevalier sur son dragon, et protégée par tous les sorts de détections possibles (*alarme, détection de l'invisibilité*, etc.). Si les PJ ont fait la révolution du côté des Nawals, ils arrivent sur un dragon-tortue, et le combat se déroule entre les deux monstrueuses créatures, pendant qu'ils gèrent le chevalier. Sinon, il faudra faire face.

Chevalier dragon : Guerrier 12, pv 80
Dragon d'acier, juvénile : pv 152

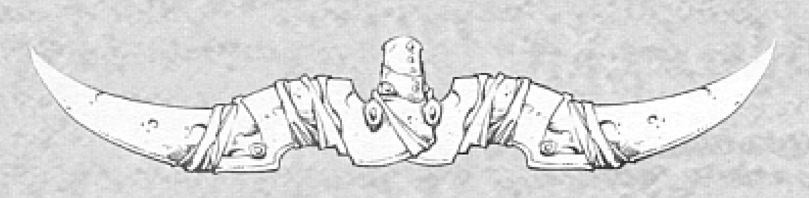
À l'intérieur du Palais, le chaos règne. Les PJ sont obligés de faire de nombreux détours pour atteindre les profondeurs et les prisons. S'ils prennent les précautions " d'usage " (discrets, invisibles, sorts de détection, etc.), ils évitent les rencontres. Sinon ils sont confrontés à 1d3 escouades de 10 Ogres-preux.
Libre à vous de corser cette exploration : l'idée est de les faire descendre de plus en plus loin, en leur faisant comprendre qu'il ne semble pas y avoir d'autre sortie que le chemin qu'ils ont emprunté. Les profondeurs abritent trois gigantesques salles secrètes, connues seulement du Gouverneur et de quelques chevaliers.

• Au centre de la première salle trône un formidable monolithe d'oniriôm de quatre mètres de haut, irradiant d'une puissance malsaine. Il émet une lumière noire, qui semble inverser les couleurs de toute personne présente dans la pièce. Chacun subit alors 1 pv/rd (pas de JdS), et dans un malaise intense, sent ses instincts " s'inverser " : un PJ Bon est submergé de pensées noires et violentes, tandis qu'un PJ Mauvais ressent soudain un calme et un apaisement inouï. Cet effet étrange ne va pas plus loin.

• La seconde salle abrite un temple de Justicaar... totalement désacralisé. Les murs sont couverts d'invocations démoniaques, et le sang de nombreux Nawals souille l'autel ! Comment Justicaar peut-t-il tolérer un tel affront ?
Un tunnel part du temple et conduit aux prisons. Quelques Nawals y croupissent encore. Ils confirmeront que Lorien se trouvait encore là le matin même... Hélas, elle a été emmenée pour être jetée à travers le Cercle Noir, comme tous les autres.

• La troisième salle contient un second Œil d'Éther ! Celui-ci a manifestement été mis en service plus récemment (restes de travaux, outils étranges, etc.). Sur le côté, un coffre abrite trois coralithes (les pierres " électriques " servant à faire fonctionner l'Œil d'Éther). De nombreuses autres ont déjà servi. Pourquoi le Gouverneur, et l'Archonte Logrus Lherne, envoient-ils des pauvres gens en Oblivion ? Quelle incroyable révélation se cache à l'origine du culte de Justicaar ?

Si les PJ veulent le savoir, retrouver Lorien Gayle, et se disculper, ils n'ont plus qu'un moyen : se rendre à nouveau de *l'autre côté*, et affronter la Cité de la Nuit !
Et s'ils hésitent, vous pouvez toujours annoncer que les dragons et leurs maîtres ont regagné leur citadelle. D'ailleurs, on les entend déjà emprunter... ce chemin à sens unique, vous vous rappelez ?
Les PJ ont tout juste le temps de se préparer. Klabott rappelle d'embarquer une ou deux coralithes (il faut penser au retour, on ne sait jamais), et ils plongent à nouveau dans les vents de l'Éther... au cœur d'Oblivion !



ÉPISODE IV : INCARNA CANTOR

FAUX-SEMBLANTS

Au cœur des entrailles d'Oblivion, le Neuvième Cercle est une caverne de la taille d'une province, entièrement constituée d'un curieux matériau semblable à une chair sanguinolente et vitrifiée. C'est un lieu contaminé où seuls les morts-vivants peuvent survivre, mis à part le clan des Noctes reclus dans leur abominable citadelle d'Incarna Cantor, " la Chair-Qui-Chante ".
Là, se manifestent les secrets, rêves et cauchemars des divinités les plus cruelles de chaque univers. Comme partout en Oblivion, toutes les créatures et tous les bâtiments sont issus de l'Océan Chromatique. Mais ici, corrompu par la noirceur des chimères qu'il colporte, il a pris une teinte ténébreuse et ne recouvre que la surface d'un lac intérieur. Ce lac, qui communique avec l'extérieur par d'insondables cavernes immergées, est d'ailleurs la seule " issue " du Neuvième Cercle : ce qui en fait un monde clos. S'il existe un enfer en Oblivion, c'est ici qu'il se situe !
Les Maîtres de ce microcosme sont les Noctes : une poignée de Francs-Rêveurs, enfermés dans leur hermétique forteresse pour résister à l'atmosphère extérieure envahie de miasmes noirs (effets comparables à une immersion dans le Plan Négatif).
Parmi eux, deux frères jumeaux, les Seigneurs Tyrell et Byron, ont mis leur extraordinaire intelligence au service des expériences les plus atroces : ils se sont lancés dans la création d'êtres à l'image de leurs âmes torturées. Chacun a pris une voie différente : Byron est passé maître dans la fabrication de puissantes décantations, tandis que Tyrell a mis au point le " transfert d'âme " d'un corps à l'autre.
C'est ainsi que les PJ, dès leur arrivée, vont être " pris en charge " par Tyrell et se retrouver... dans la peau de morts-vivants ! En effet, depuis la récente réouverture de l'œil d'Éther, oublié depuis des éons, les jumeaux ont passé un pacte avec l'Archonte Logrus Lherne. Ils lui cèdent de puissants monolithes d'onririôm récupérés dans l'Océan Chromatique, en échange d'âmes fraîches pour leurs expériences : Nawals, paladins déchus, Lorien, etc.
Enfin, les deux frères n'ont de cesse de se provoquer mutuellement, via leurs créations, dans des joutes cruelles et gratuites. Bienvenue en Incarna Cantor !

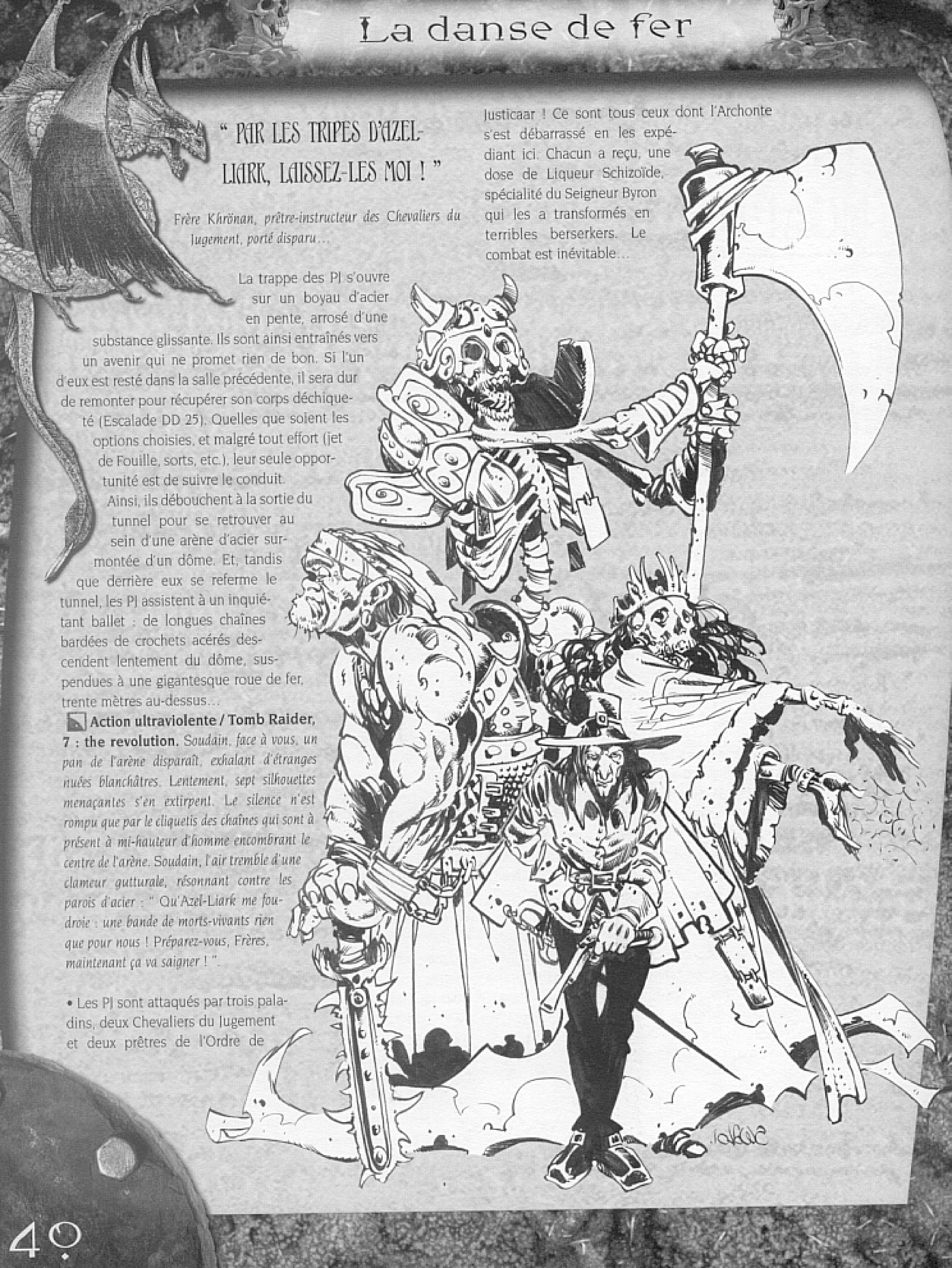
RÉINCARNATION

Bientôt, chaque PJ reprend conscience, seul et séparé des autres. Prenez les joueurs un par un, et...

Ambiance " malaise croissant ". Dracula, 6 : the storm. *Douleurs... Échos métalliques... Un lent... retour... de la conscience... puis RÉVEIL BRUTAL !... Un flot de sensations paradoxales affole ton esprit : impression de flotter dans un corps pesant des tonnes, perception de sonorités agressives et étouffées ! Puis tes paupières s'entrouvrent : tu es allongé au milieu d'une pièce cubique entièrement constituée de métal. Enserrant ton corps, un enchevêtrement de tubes et de filaments s'enfoncent dans tes chairs, te reliant au sarcophage de cuivre dans lequel tu viens de te réveiller !*

Chacun des PJ se réveille seul, sans équipement, dans une pièce identique : un cube de métal ne contenant qu'un sarcophage de cuivre encombré de hideux tuyaux organiques. Les uns ignorant ce qui est arrivé aux autres, jouez la scène en solo, en faisant monter l'adrénaline... Chaque PJ occupe à présent un corps d'emprunt. Nous vous en proposons quatre : un puissant Ogre-Goule, un géant Guerrier Squelette, un Inquisiteur Zombi, et... une Liche (d'autres incarnations vous seront proposées sur le site web). Nous vous conseillons de répartir les PJ ainsi : le mage/prêtre dans le corps de la Liche, le guerrier dans celui du Guerrier Squelette, l'Ogre-Goule pour un autre combattant, et l'Inquisiteur Zombi pour un voleur/barde (notez que la Liche possède la couronne du PJ Guerrier Squelette, et peut l'obliger à suivre certains ordres). Techniquement, les PJ conservent leurs caractéristiques mentales (Int, Sag, Cha, AL, etc.), ainsi que leurs compétences et dons, mais acquièrent tous les traits physiques de leurs nouveaux corps (For, Con, Dex, dons, immunités...), indiqués en fin de scénario. Réajustez les jets de compétence et de sauvegarde appropriés. Attention : les PJ possèdent les immunités communes aux morts vivants, mais sont aussi vulnérables à l'eau bénite, au renvoi, etc.

Lors de leur arrivée, il peut être intéressant de ne pas révéler tout de suite leur nouveau corps. N'hésitez pas alors à exploiter la situation : chacune des salles de réveil se prolonge par un long couloir métallique qui conduit dans une pièce où repose leur nouvel équipement. Chacun va se retrouver nez à nez avec une bande de morts-vivants ! Passée la confusion (la bagarre ?) qui a pu en résulter, les PJ ont à peine le temps de récupérer les quelques affaires posées à terre (cf. carac.) que... tous les accès sont obstrués tandis que les murs commencent à se rapprocher ! Une trappe s'ouvre à l'opposé leur laissant un dernier espoir de survie... Il n'y a pas d'autre moyen de se sortir de cette pièce et tous ceux qui décideront d'y rester seront broyés.
Et, tandis que les PJ se jettent dans l'orifice opportun, une voix hideuse semblable au crissement du sable sur une armure, retentit : " *Bienvenue, créatures, bienvenue en Incarna Cantor. J'ose espérer que vous montrerez dignes de votre Créateur, dignes de Moi !* ".



“ PAR LES TRIPES D'AZEL-LIARK, LAISSEZ-LES MOI ! ”

Frère Khrönan, prêtre-instructeur des Chevaliers du Jugement, porté disparu…

La trappe des PJ s'ouvre sur un boyau d'acier en pente, arrosé d'une substance glissante. Ils sont ainsi entraînés vers un avenir qui ne promet rien de bon. Si l'un d'eux est resté dans la salle précédente, il sera dur de remonter pour récupérer son corps déchiqueté (Escalade DD 25). Quelles que soient les options choisies, et malgré tout effort (jet de Fouille, sorts, etc.), leur seule opportunité est de suivre le conduit.

Ainsi, ils débouchent à la sortie du tunnel pour se retrouver au sein d'une arène d'acier surmontée d'un dôme. Et, tandis que derrière eux se referme le tunnel, les PJ assistent à un inquiétant ballet : de longues chaînes bardées de crochets acérés descendent lentement du dôme, suspendues à une gigantesque roue de fer, trente mètres au-dessus…

Action ultraviolente / Tomb Raider, 7 : the revolution. *Soudain, face à vous, un pan de l'arène disparaît, exhalant d'étranges nuées blanchâtres. Lentement, sept silhouettes menaçantes s'en extirpent. Le silence n'est rompu que par le cliquetis des chaînes qui sont à présent à mi-hauteur d'homme encombrant le centre de l'arène. Soudain, l'air tremble d'une clameur gutturale, résonnant contre les parois d'acier : " Qu'Azel-Liark me foudroie : une bande de morts-vivants rien que pour nous ! Préparez-vous, Frères, maintenant ça va saigner ! ".*

• Les PJ sont attaqués par trois paladins, deux Chevaliers du Jugement et deux prêtres de l'Ordre de Justicaar ! Ce sont tous ceux dont l'Archonte s'est débarrassé en les expédiant ici. Chacun a reçu, une dose de Liqueur Schizoïde, spécialité du Seigneur Byron qui les a transformés en terribles berserkers. Le combat est inévitable…

• Pour corser le tout, les deux Noctes déclenchent au bout de trois rounds leur *danse de fer* : la roue du sommet se met à tourner, entraînant les chaînes dans une tourmente d'acier lacérant le centre de l'arène (4d6pv/rd, Réf DD 15 : aucun dégât).

• Les PJ peuvent utiliser les chaînes à leur avantage : s'ils combattent en se balançant en l'air, ils peuvent augmenter la puissance de leurs attaques (Acrobatie ou Dextérité DD 15 pour se suspendre, une réussite donne +3 à tous les jets d'attaque). Il est aussi possible de s'enrouler autour de l'adversaire pour tenter de l'immobiliser (Acrobatie ou Dextérité DD 20, en cas de réussite l'ennemi encaisse 3d6 pv, Réf DD 18 ou immobilisé 1d2 rounds).

• Tactique de l'ordre de Justicaar : Paladins et Chevaliers foncent dans le tas, pendant que les deux prêtres incantent *Marcher dans les airs*, et bombardent les PJ d'eau bénite, sorts à distance, etc.

• Les parois de l'arène ne peuvent pas être franchies (anti-téléportation, mur de force, même résistance que l'adamantium)

À l'issue du combat, la hideuse voix que les PJ ont entendue au départ, retentit de nouveau : *" Vous ne m'avez pas déçu, créatures et j'en suis satisfait. Je vous accorde donc la vie et la liberté... Enfin, pour les quelques heures qu'il vous reste à passer : Mes créations sont d'une remarquable instabilité en ce moment... Mais souvenez-vous, lorsque vous ne serez plus qu'une vague conscience dans vos corps déliquescents, souvenez-vous de votre Créateur : Tyrell le Nocte ! Adieu, donc... "*
Avant même qu'ils ne puissent réagir, les PJ (cadavres éventuels compris) sont victimes d'un puissant sort de téléportation...
Paladin berserker N12 (3) : pv 80
Chevaliers du Jugement (2) : Guerrier 5, pv 50
Prêtres N7 (2) : pv 49

LA CITÉ DES ÂMES PERDUES

Ambiance " hideuse " / Dracula, 3 : Mina's photo. *Grésillement électrique... odeur d'ozone... Les runes ocre d'un puissant sort de téléportation finissent de s'évanouir dans l'air... Vous êtes sur un promontoire de basalte. Devant vous à perte de vue, s'étire une ville de mausolées noirs, bâtis sur une plaine écarlate. En levant les yeux, vous apercevez l'incroyable citadelle qui vous surplombe, une forteresse en forme de stalactite de plusieurs centaines de mètres de haut, rivée à un plafond de pierre perdu à une hauteur vertigineuse. Vous êtes au centre d'une caverne aussi vaste qu'une région terrestre !*

Au-dessous de la citadelle géante d'Incarna Cantor, la cité des âmes perdues est constituée de centaines de mausolées en forme de stalagmites, traçant un labyrinthe de rues dont le sol ressemble à de la chair pétrifiée, irradiant d'une faible lueur rougeâtre. Elle est hantée par quelques centaines de goules, momies, et autres zombis inhabituels (sphinx, minotaures, méduses, etc.), et même un clan de vampires. Beaucoup portent les stigmates des expériences infligées par les Noctes (mutilations, greffes bio-mécaniques, zombis aux bras dotés de scies circulaires, etc.).

• **Enquête dans la cité.** Si les PJ s'acharnent à vouloir pénétrer dans la forteresse-stalactite de là où ils sont, ils perdent leur temps : les Noctes protègent Incarna Cantor de toute intrusion.
— Si les PJ observent l'atmosphère, un jet de Connaissance/Mystères DD 13 révèle d'inquiétantes volutes noires, semblables à des relents du Plan Négatif. À l'évidence, aucune forme vivante ne peut subsister ici. De fait, les sorts de soin ne font récupérer que le minimum.
— S'ils examinent leurs corps, un jet de Fouille DD 10 montre une forme de décomposition accélérée. Ils perdent 1 pv toutes les 10 minutes.
— Si les PJ se comportent en " espèce dominante ", ils peuvent interroger les goules qui peuplent la ville-cimetière. Sinon, elles les ignorent et vaquent à leurs occupations. Elles s'organisent en " familles " mimant une parodie grotesque de vie terrestre : banquets monstrueux, bals de morts-vivants, concours de chasse dans la ville, etc. Il faudra en malmener plusieurs pour apprendre tout sur Incarna Cantor, et la guerre que se livrent Tyrell et Byron : révélez aux PJ les informations du premier paragraphe.
— Attaquer diverses goules permettra aussi de récupérer 1d10 pièces d'équipement technologique étranges, issus des Noctes (mousquets d'oniriôm, grenades-crânes, idem époque renaissance, cf.GdM chap.6). Ceci attirera immanquablement l'attention de la liche Erebus.

• **La reine liche Erebus.** Terrée dans son mausolée d'onyx, elle règne jalousement sur cet enfer, en veillant à ne pas se mêler des affaires des Noctes. Erebus guette l'apparition de tout mort-vivant capable de concurrencer son pouvoir (une autre liche en particulier !). Dès qu'on l'informe de la présence des PJ, elle leur envoie 1d6 Nuitants Échasseurs pour les abattre, ou les escorter à son mausolée si elle les juge intéressants.
— Erebus est très vaniteuse, et aime étaler son intelligence. En jouant habilement sur ce trait, les PJ pourront apprendre toutes sortes d'informations utiles, et notamment qu'ils ne sont pas les premiers arrivés " d'outremonde ". Les Noctes téléportent de temps en temps d'étranges zombis hors d'Incarna Cantor, qui gémissent de terreur et se décomposent en quelques heures (des Nawals). Récemment, un " zombi " a posé des questions tout comme les PJ, avant de s'éloigner vers l'Océan Chromatique aux limites de la ville (Lorien).
— À la première occasion, Erebus essaiera d'humilier l'intelligence des PJ dans un concours d'énigmes. Ex : " *Qu'est-ce qui brûle sans feu, et dont la réponse ne coule pas de source* " (l'eau bénite sur les morts-vivants) ; " *Qu'est-ce*

qui rit même quand tu pleure, et découvre ses dents même quand tu meurs " (le crâne sous la chair, apparent après la mort) ; " *Qu'est qui efface le souvenir de ton pays, et porte le nom du mien aussi* ? " (l'oubli, qui est aussi la traduction " d'Oblivion ").

Quelles que soient les réponses des PJ, elle les laisse repartir. Si leur sagacité l'a impressionnée, elle lance juste 1d4 Échasseurs à leurs trousses pour éliminer seulement sa " liche concurrente ". S'ils ont été mauvais, elle organise une grande chasse à l'homme à laquelle elle convie tous les morts-vivants de la ville, pour se divertir !

Échasseurs : pv 65

Erebus : liche mage 11, pv 69

• **Les guerriers des rêves.** Venus d'un autre univers, cinq guerriers Pictes et leur shaman ont voulu explorer " le monde des rêves " grâce à un *souhait*... qui les a projetés dans l'atmosphère empoisonnée d'Incarna Cantor. Dans ces conditions extrêmes, les guerriers sont devenus fous et ont tué le shaman pour lui dérober son *talisman de protection contre l'énergie négative* (id. sort, durée 24h, 5 charges, non rechargeable). Ils se cachent dans la cité depuis deux jours. Ils ont appris que la liche Erebus régnait sur cet enfer, et prennent le PJ liche pour elle ! Ils feront tout pour la capturer (embuscades, pièges " à la *Rambo* ", etc.) et la forcer à les conduire à travers cette ville de morts-vivants jusqu'à l'Océan Noir qui, selon leurs croyances, doit les ramener chez eux s'ils plongent dedans (c'est faux : ils seront dissous).

Guerriers Pictes : barbare 1/guerrier 9, pv 69

Esclaves de l'Oniriôm

Aux limites de la ville, la gigantesque caverne s'achève sur un lac. Il ressemble à l'Océan Chromatique, mais ses eaux noires aux reflets moirés semblent corrompues. Sur ses berges errent trois groupes, chacun composé de cinq zombis esclaves enchaînés au poing d'un guerrier troll. Les zombis fouillent les berges à la recherche du moindre fragment d'oniriôm.

• Les contremaîtres sont des Trolls-cerbères : des créatures expérimentales créées par les Noctes, bardées d'instruments monstrueux greffés à même leurs organes ou leur colonne vertébrale, pour accroître leur puissance. Ils se battent avec une redoutable hache reliée à leurs nerfs. Ils ne peuvent rester qu'un temps restreint dans l'atmosphère extérieure d'Incarna Cantor (ils perdent, comme tout être vivant, 1 pv/minute), et obligent les zombis à se hâter, avant de s'éloigner. Si les PJ ne sont pas discrets, ils les remarquent, et viennent les menacer.

Troll-cerbère (3) : troll guerrier 4, pv 103

• De temps en temps, les PJ entendent (Perception auditive DD 12) le claquement des ailes de cuir d'une grande créature passant dans les ténèbres au-dessus d'eux. Un jet de Détection DD 18 permet de discerner un dragon mort-vivant, transportant de lourdes " caisses " de fer entre la stalactite-forteresse et un point de la ville-cimetière.

• Suivre les Trolls permet de localiser le site d'atterrissage du dragon : l'esplanade d'un temple abandonné. Toutes les heures, le dragon arrive avec une énorme " caisse " de fer : trois trolls en descendent, trois autres remontent avec leur chargement d'oniriôm, et le dragon repart vers Incarna Cantor.

— Caché derrière une colonnade, un zombi guette le spectacle (Détection DD 12). Il s'agit de Lorien, affaiblie et hagarde (il lui reste 6 pv !), qui cherche malgré tout un moyen de retourner dans la citadelle pour s'échapper de cet enfer !

— De près, la " caisse " s'avère être un énorme chariot roulant ciselé de runes. L'arrière est orné de pistons reliés à un cœur noir pulsatile, greffé sur le métal.

• Le seul moyen de regagner Incarna Cantor est de suivre le dragon. Les tactiques sont variables : attaquer les trolls dans le chariot du retour (les partants n'ont que 60 pv), se faire passer pour un troll (métamorphose, illusion, etc.), voler à la suite du dragon, etc. Si l'attaque n'est pas faite " en finesse ", le Dragon la remarque, pose le chariot, et vient au combat. S'il est anéanti, un second dragon reprendra son trajet trente minutes plus tard.

Dragon mort vivant : pv 144

La forteresse-stalactite

D'une façon ou d'une autre, les PJ doivent regagner le sommet de la citadelle pour repartir.

Au plus haut niveau d'Incarna Cantor est creusé un vaste " hangar " fermé par une grille d'adamantium. La grille s'ouvre seulement à l'approche du dragon, guetté par des Trolls-cerbères depuis une tour d'observation.

Dans le hangar, la bête dépose son chariot sur un système de rails, et le véhicule s'enfonce seul dans les tunnels de la forteresse, tandis que les hideuses pulsations du cœur noir greffé sur le métal propulsent ses pistons.

Curieusement, les tunnels ne sont pas gardés. Mais soudain, au premier virage, le chariot traverse une gigantesque arche en forme de bouche démoniaque, l'onde de puissants sorts traverse les PJ et... rien. Les sorts de détection, qui ont " capté " leurs âmes de vivants, les ont autorisés à entrer (les Noctes n'ont pas d'autres ennemis que les morts) !

Au delà, le chariot plonge dans une immense salle, aussi haute qu'une cathédrale...

LES RÊVES CARNIVORES

Ambiance " révélation " / Dracula 14 : ascension. *Un sas se referme derrière vous dans un fracas de métal torturé. Vous pénétrez alors au cœur d'une gigantesque cathédrale d'acier où reposent des centaines de créations onirides baignées d'une lueur chirurgicale. Un profond silence règne en ces lieux, à peine perturbé par un martèlement régulier et cristallin…*
Au centre, une silhouette bardée de cuir s'affaire au pied d'un splendide bloc d'oniriôm. À petits coups de ciseau de sculpteur, il en détache de minuscules fragments, révélant le nouveau rêve d'un dieu !

Les PJ viennent de pénétrer dans l'atelier des Noctes : Francs-Rêveurs des cauchemars, ces derniers produisent, à partir de l'oniriôm récolté en contrebas de leur citadelle, des œuvres d'une fascinante et terrifiante beauté… Le Nocte en train de travailler est le Seigneur Tyrell. Ça et là, les PJ peuvent apercevoir les incarnations des chimères les plus noires, des rêves les plus atroces enfouis dans les circonvolutions endormies de dieux cruels (on trouve ici au moins un exemplaire oniride de chaque objet maudit décrit dans le Guide du Maître).

Ambiance " révélation monumentale " / Dracula 1 : the beginning. *Soudain, votre regard glisse irrémédiablement vers le centre de la pièce. Là, trône un monolithe d'oniriôm semblable à celui que les PJ ont pu apercevoir sur le Grand Récif, mais dans sa forme sculptée finale. Une œuvre titanesque, irradiant d'une beauté malsaine, une statue difforme où s'entremêlent deux êtres fantastiques, comme les deux visages d'une même créature…*
Les PJ qui ratent un jet de Volonté DD 22 tombent à genoux en tremblant, devant une telle manifestation de puissance.
Levant les yeux vers cette œuvre monumentale, vous réalisez soudain qu'elle dévoile les traits du dieu Justicaar… dévorés par l'immonde gueule d'une liche, ou plutôt, de l'Archiliche Azel-Liark ! Contemplant, hébétés, les deux silhouettes confondues en un fascinant chef-d'œuvre autophage, vous réalisez que… Le monolithe d'oniriôm a traduit les rêves profonds de Justicaar, et révélé sa vraie nature. LE DIEU JUSTICAAR ET L'ARCHILICHE AZEL-LIARK NE SONT QU'UN !

Les PJ viennent de percer à jour l'un des plus incroyables secrets du Multivers : l'Archiliche Azel-Liark n'est pas morte, elle a assassiné le dieu Justicaar mille ans plus tôt, et pris sa place, en usurpant ses pouvoirs et son identité !
Cette révélation devrait faire l'effet d'une bombe auprès de vos joueurs et éclairer l'ambivalence de l'Ordre d'un jour nouveau…

• Autour du monolithe, les PJ peuvent deviner les empreintes de trois autres blocs de taille comparable, introuvables dans le hangar (Détection DD 10). Ils ont été donnés à l'Archonte Logrus Lherne. Il a laissé celui-ci, car étant déjà taillé, il révèle tout de son monstrueux secret.

• Sur un mur, une immense plaque de marbre représente un plan des tunnels. Un jet de Détection DD 10 permet de repérer les deux plus grandes salles : l'une ressemble à une cathédrale (les PJ s'y trouvent), l'autre, très proche via les tunnels, est ornée d'un anneau noir (l'Œil d'Éther !). Tout PJ qui prend 1 round pour la mémoriser sera capable de trouver son chemin.

• À côté du Seigneur Tyrell, sur un lutrin, est posé le puissant *grimoire des Noctes*, un *livre des viles ténèbres* utilisables par des mages (Int +1) ou des prêtres (Sag +1), qui contient en outre des sorts inédits d'Oblivion (décrits sur

notre serveur web). Mais bientôt, le Seigneur Tyrell donne l'alarme…

MORTELLE ÉVASION

Si Lorien et les PJ restent dans la pièce, ils affrontent directement le Nocte et 3 Trolls-cerbères arrivent chaque round (15 trolls max.).

S'ils optent pour la fuite à bord du chariot, les trolls et le Nocte récupèrent trois autres véhicules, et les poursuivent. Une formidable course s'engage dans les tunnels d'Incarna Cantor, dans le crissement des rails torturés et les étincelles… Désormais, l'acier va chanter ! (dès que la poursuite s'engage **Action " ultraviolente "/ Tomb raider 11 : absurd**)

• Dès le début, un chariot s'approche de celui des PJ et 2 trolls tentent de sauter à bord. S'ils y parviennent, ils essayent de pousser les PJ à l'extérieur. Toute chute fait perdre 10d6 pv (Réf DD 18, 1/2). Il faut 1 round pour récupérer le PJ.

• Si un PJ vise le " cœur greffé " qui propulse les chariots adversaire, il peut le faire exploser à distance (CA 15, pv 30), ce qui arrête le chariot. Les 2 suivants empruntent alors des rails secondaires (il y a plusieurs voies).

• Le Nocte Tyrell tire d'abord à distance, puis finit par venir au contact avec son anneau de vol. Les trolls jettent des crânes-onirides qui explosent au contact (idem Boule de Feu, 6d6 pv, 4 crânes disponibles).

• Le chariot des PJ et celui des trolls se retrouvent sur des voies parallèles, surplombant des cataractes d'acides (les collecteurs de la citadelle) : il faut combattre bord à bord au-dessus du vide. Toute chute dans l'acide entraîne 10d6 pv/rd.

• Quand les PJ atteignent finalement la salle de l'Œil d'Éther, ils découvrent leurs corps d'origine, portant leurs équipements, allongés sur des tables ornées d'une rune unique. Il suffit de s'allonger à côté, et d'appuyer sur la rune, pour réintégrer son corps (n'oubliez pas que les corps d'emprunt sont en train de se désagréger). Après ça, il faudra encore placer une coralithe dans le cercle d'Éther (les PJ en ont une dans leur équipement), et plonger tête baissée… tandis que derrière eux, se referment les mâchoires d'Oblivion : les PJ et Lorien viennent de s'évader de l'Enfer même !

ÉPILOGUE DE LA DANSE DE FER

Les PJ émergent de l'Œil d'Éther dans un crépitement d'éclairs. Ils ont réussi à revenir d'Oblivion ! Ils se retrouvent aussitôt au milieu des Nawals, qui ont envahi triomphalement le palais…

Ambiance " triomphe autochtone " / Dinosaure, 15 : It comes with a pool. *Une explosion de joie vous accueille, tandis que les Nawals dansent autour de vous ! Le Palais du Grand Récif est tombé, la révolution a triomphé ! On vous couvre de fleurs, et on vous presse de questions. Tout le monde a hâte d'entendre vos exploits…*

LE REQUIEM D'AZEL-LIARK

Il y a plus d'un millier d'années, l'Archiliche Azel-Liark inquiétait tant les mortels, qu'ils s'unirent pour consommer sa destruction.

Celle-ci se réfugia alors en Oblivion afin de trouver une parade. C'est ainsi qu'elle découvrit un oniride dont l'extraordinaire pouvoir permettait d'absorber l'essence même d'une divinité !

Azel-Liark jeta alors son dévolu sur un demi-dieu mineur, Justicaar, qu'elle assassina avant de prendre sa place. Elle mit ensuite en scène sa propre destruction par de jeunes champions de Justicaar , ce qui lui apporta la paix et fit exploser la notoriété du culte !

Depuis, mille ans se sont écoulés : un millénaire d'intrigues et de complots, au cours duquel Justicaar/Azel-Liark est devenu une force désincarnée et lointaine, qui a appris à maîtriser ses nouveaux pouvoirs de dieu majeur. Mais pour elle, toute menace n'est pas écartée. Qu'adviendrait-il si d'autres dieux apprenaient le massacre de l'un des leurs par un mortel ? Aussi Justicaar/Azel-Liark a-t-il conçu un redoutable plan… qui vous sera révélé dans le prochain épisode !

En termes de jeu, rappelez-vous qu'un dieu n'est pas un PNJ, un dieu est une Force : il ne peut donc pas intervenir directement sur le cours des événements. C'est pour cela qu'il a recours à des serviteurs (ici l'Archonte Logrus Lherne, et son exécuteur, le Faucheur de Crânes).

Par ailleurs, n'oubliez pas que les dieux dans ce jeu ne sont ni omniscients, ni omnipotents. Justicaar/Azel-Liark n'est donc au courant des actions des PJ que lorsque Lherne les lui rapporte.

En revanche, les dieux ont l'éternité devant eux. Ils tissent leurs plans pendant des siècles, en s'arrangeant pour qu'on ne puisse pas les découvrir. Ainsi, si, au cours de l'aventure, des sorts de divination/localisation intempestifs vous gênent, parce qu'ils risquent de dévoiler trop tôt des secrets/lieux capitaux, ils échouent mystérieusement. En effet, ce genre de sortilège qui transite par les sphères célestes peut facilement être brouillé.

En revanche, veillez à ne jamais faire intervenir directement Justicaar/Azel-Liark. Les joueurs ne doivent pas le percevoir comme un personnage, mais comme une force maléfique, une volonté brute, en arrière plan de l'histoire.

Lorien Gayle conserve une mine sombre. Justicaar est devenu un dieu du mal, une enveloppe possédée par l'âme de la plus terrifiante des Archiliches… Mais comment prouver une telle abomination ? Comment même l'annoncer, sans se faire lapider par les croyants ?
Cette force obscure complote depuis 1000 ans dans les sphères divines, et voilà que son serviteur l'Archonte s'empare des puissants monolithes d'Oblivion. Que signifie cette Apothéose que Logrus Lherne promet ? Quel rêve ultime poursuit un dieu ?

Ces réponses devront attendre… Le temps est venu de nous séparer, et de passer votre générique de fin : **Ambiance " Épilogue " / Dinosaure, 17 : Épilogue.** Mais que les héros se rassurent, le cycle d'Oblivion sera bientôt de retour, pour vous plonger dans sa vibrante conclusion : **" Oblivion IV : Les Tambours du Jugement " !**

BACKGROUND DE L'UNIVERS D'OBLIVION

LE GRIMOIRE DE CHAIR

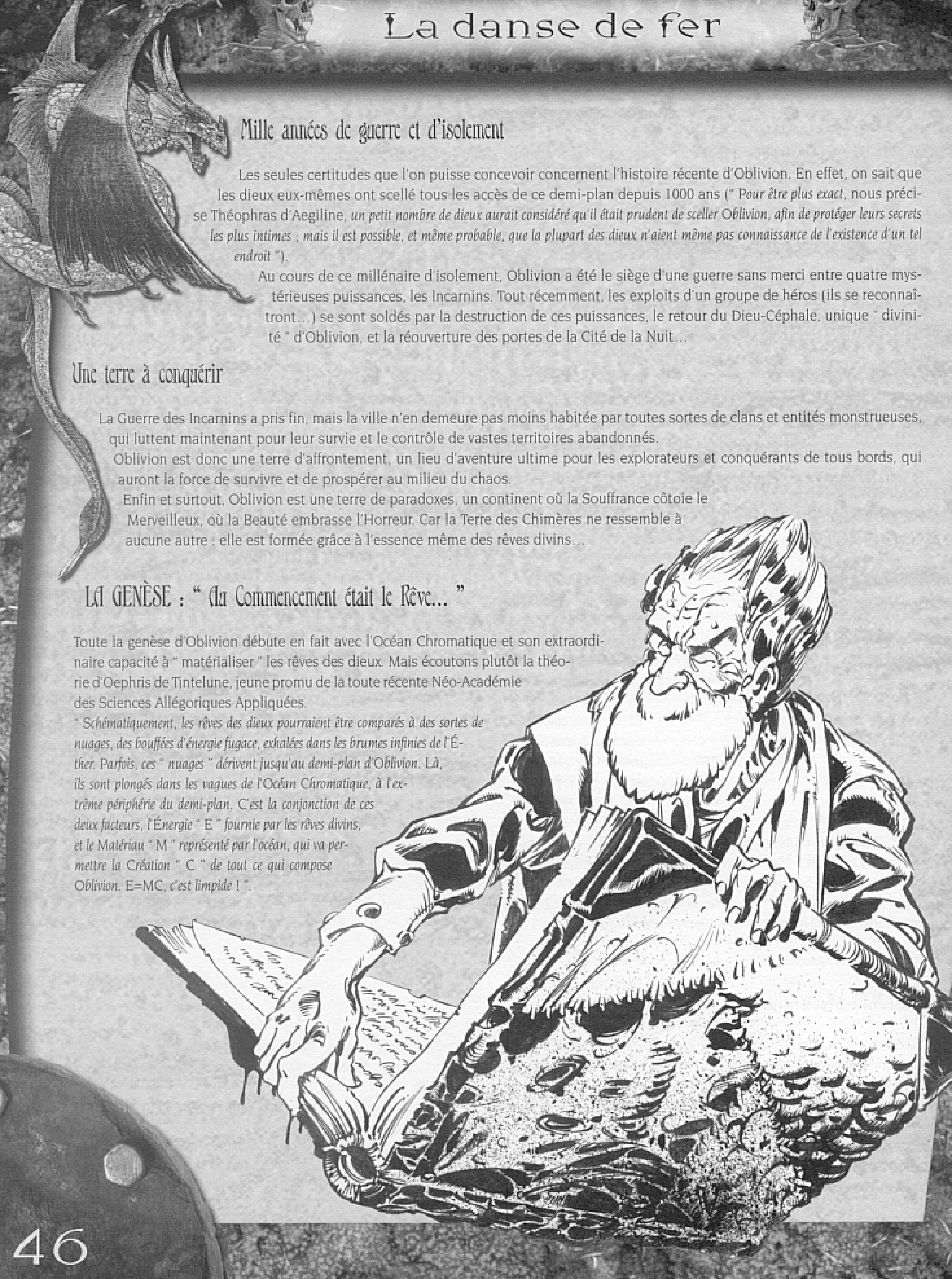
et autres curiosités…

" Prends garde Lecteur, car ceci est ma chair,
Mon propre corps mutilé, écorché,
Encore et toujours, en une éternelle malédiction…
Car cet ouvrage que tu profanes de ton avide regard, Lecteur,
Est plus qu'un simple recueil capable d'enflammer ton imagination…
Ce grimoire de sang et de souffrance,
Est une porte ouverte sur la Cité-continent d'Oblivion,
Une terre nourrie par les germes de l'Inconscient Divin,
Une terre capable d'engendrer des aberrations telles que moi… "
- Exégèse du *Grimoire de Chair*, par Théophras d'Aegiline, Franc-Rêveur d'Oblivion

Alors qu'à travers l'Empire, les croyants se préparent aux cérémonies de l'Apothéose, Astrologues Planaires, Néo-Prophètes et Shamans Oniriques dévoilent une extraordinaire nouvelle : quelque part, par delà les limbes de l'Éther, les portes d'un incroyable univers viennent de s'ouvrir ! Nul ne sait pourquoi, ni comment (mis à part les héros d'O1 et O2) cette mystérieuse terre est à présent révélée. Mais on murmure déjà, qu'en Oblivion, les rêves et les cauchemars des Dieux peuvent se matérialiser…
Maintenant, c'est à votre tour de rentrer dans le cercle des Initiés, de découvrir et d'appréhender tous les secrets d'Oblivion… Aux risques et périls de vos joueurs !

HISTORIA INCOGNITA

Oblivion est un demi-plan dérivant dans les brumes de l'Éther. Son aspect est singulier : une ville unique et tentaculaire, constituée de tours gigantesques et autres monolithes cyclopéens, brandissant leurs silhouettes torturées sous un ciel nocturne perpétuel.
Mais cette Cité de la Nuit est aussi une île, entourée d'une mer étrange : l'Océan Chromatique.
Très peu peuplée, Oblivion fait ainsi penser à une cité hantée, dévorant des milliers de kilomètres carrés, à peine éclairée par les faibles lueurs de l'Océan Chromatique qui l'encercle.
Personne ne semble connaître l'origine de ce monde mystérieux. Aussi loin que remontent les archives secrètes des sages, à travers tout le Multivers, on retrouve la trace de ce continent de l'Éther, qui semble avoir toujours existé…



Mille années de guerre et d'isolement

Les seules certitudes que l'on puisse concevoir concernent l'histoire récente d'Oblivion. En effet, on sait que les dieux eux-mêmes ont scellé tous les accès de ce demi-plan depuis 1000 ans (" *Pour être plus exact*, nous précise Théophras d'Aegiline, *un petit nombre de dieux aurait considéré qu'il était prudent de sceller Oblivion, afin de protéger leurs secrets les plus intimes ; mais il est possible, et même probable, que la plupart des dieux n'aient même pas connaissance de l'existence d'un tel endroit* ").

Au cours de ce millénaire d'isolement, Oblivion a été le siège d'une guerre sans merci entre quatre mystérieuses puissances, les Incarnins. Tout récemment, les exploits d'un groupe de héros (ils se reconnaîtront...) se sont soldés par la destruction de ces puissances, le retour du Dieu-Céphale, unique " divinité " d'Oblivion, et la réouverture des portes de la Cité de la Nuit...

Une terre à conquérir

La Guerre des Incarnins a pris fin, mais la ville n'en demeure pas moins habitée par toutes sortes de clans et entités monstrueuses, qui luttent maintenant pour leur survie et le contrôle de vastes territoires abandonnés.

Oblivion est donc une terre d'affrontement, un lieu d'aventure ultime pour les explorateurs et conquérants de tous bords, qui auront la force de survivre et de prospérer au milieu du chaos.

Enfin et surtout, Oblivion est une terre de paradoxes, un continent où la Souffrance côtoie le Merveilleux, où la Beauté embrasse l'Horreur. Car la Terre des Chimères ne ressemble à aucune autre : elle est formée grâce à l'essence même des rêves divins...

LA GENÈSE : " Au Commencement était le Rêve... "

Toute la genèse d'Oblivion débute en fait avec l'Océan Chromatique et son extraordinaire capacité à " matérialiser " les rêves des dieux. Mais écoutons plutôt la théorie d'Oephris de Tintelune, jeune promu de la toute récente Néo-Académie des Sciences Allégoriques Appliquées.

" Schématiquement, les rêves des dieux pourraient être comparés à des sortes de nuages, des bouffées d'énergie fugace, exhalées dans les brumes infinies de l'Éther. Parfois, ces " nuages " dérivent jusqu'au demi-plan d'Oblivion. Là, ils sont plongés dans les vagues de l'Océan Chromatique, à l'extrême périphérie du demi-plan. C'est la conjonction de ces deux facteurs, l'Énergie " E " fournie par les rêves divins, et le Matériau " M " représenté par l'océan, qui va permettre la Création " C " de tout ce qui compose Oblivion. E=MC, c'est limpide ! ".

On peut dès lors se demander quelles formes étranges vont prendre ces créations. Écoutons, à nouveau, la réponse d'Oephris de Tintelune...

" C'est l'Océan Chromatique qui " interprète " les rêves des dieux à sa façon et " fabrique " ainsi la cité d'Oblivion. Il se retire au fur et à mesure, en abandonnant derrière lui des bâtiments (les tours, ou d'autres structures), des créatures (qui naissent de chrysalides abandonnées sur les rivages), et des morceaux d'un minerai étrange ressemblant à un fragment de nuit étoilée : l'oniriôm (qui, une fois sculpté, donnera les objets magiques d'Oblivion : les onirides).

Ainsi la Cité de la Nuit connaît-elle une lente et perpétuelle expansion, tandis qu'autour d'elle, se retire peu à peu l'Océan Chromatique, et que les rêves des dieux prennent littéralement formes ! ". Voyons maintenant plus en détail les différentes créations que sont les " bâtiments ", " créatures " et " objets " d'Oblivion...

BÂTIMENTS : les Structures Verticales

Cénotaphes, beffrois, tours de Babel élevées sous le ciel nocturne : les Structures Verticales sont les formes les plus abondantes dans le demi-plan. Ces formes sont issues des rêves les plus indéfinissables, des forces terrifiantes et monolithiques, qui parcourent l'esprit des dieux pendant leur sommeil. Au contraire des bâtiments, les créatures sont rares : c'est ce qui donne à Oblivion son aspect de cité déserte, gothique et " hantée ".

Des aspects effroyables et déroutants

Ces monuments sont généralement bâtis d'un seul tenant, engendrés par l'Océan.

— Certaines de ces structures sont inachevées : constructions mortes-nées dont ne subsistent que des silhouettes avortées, telle la Tour-Qui-Saigne, dont on perçoit les plaintes maléfiques à des kilomètres à la ronde.

— D'autres sont " pleines " et ne comportent que quelques pièces, malgré leurs dimensions imposantes : c'est le cas de la Galerie des Suppliciés, où l'on raconte que les victimes des châtiments divins sont exposées à jamais, prisonnières d'étranges blocs de résine...

— Parfois, ce sont d'inquiétantes forteresses qui prennent forme, telle Alba Secundum, " la Seconde Main Blême ", une citadelle en forme de gigantesque main griffue, parcourue par les kilomètres de tunnel des araignées-goules Ghûraghastas.

— Certains lieux, enfin, ne correspondent à rien de connu, comme le Pic des Dix Commencements et le Lac de Morte Pensée au centre d'Oblivion, ou encore le Tertre des Âmes Figées avec ses milliers de corps vitrifiés.

Taille et croissance de la cité

Oblivion toute entière est, à l'heure actuelle, cent fois plus grande que la plus grande des capitales terrestres. Le rythme d'apparition des Structures Verticales est lent, quelques bâtiments, seulement, émergeant lors de chaque Grande Marée de l'Océan Chromatique (environ tous les 6 mois).

Géographie générale

Il n'existe aucune carte, aucun plan précis de cette ville en constante extension. On peut néanmoins tenter de la délimiter grâce aux gigantesques failles qui en labourent le sol. Comme le dit Théophras d'Aegiline " *Imaginez cette comparaison simple : les failles d'Oblivion forment une étoile à sept branches, le centre de l'étoile est le premier quartier de la ville, les secteurs délimités par les branches forment sept quartiers de plus, et un neuvième et dernier quartier occupe le sous-sol. Vous venez de découvrir les 9 Cercles d'Oblivion. Il ne vous reste plus qu'à apprendre à y survivre.* "

Ces Neuf Cercles seront revus plus en détail par la suite...

CRÉATURES : obliviens ordinaires et Nuitants

Au cœur de ce labyrinthe architectural, la Vie s'est développée. Une vie à l'image de cette terre chimérique : déroutante, extrême, ultraviolente...

Les Chrysalides de l'Océan Chromatique

" Qui veut comprendre l'écologie d'Oblivion, doit d'abord se rappeler que c'est de l'Océan que vient toute Vie... " Les études de la Néo-Académie d'Oblivion, s'appuyant sur les travaux naturalistes menés par Théophras, permettent d'entrevoir l'un des mystères les plus complexes : la genèse des créatures peuplant la Cité de la Nuit.

Toutes émergent de l'Océan Chromatique, et constituent de véritables matérialisations des émotions contenues dans les Rêves des Dieux. En effet, les sentiments divins échouent dans l'Océan Chromatique où, au contact des flots oniro-magiques, ils forment d'étonnantes arabesques d'un matériau opalescent s'enroulant peu à peu en cocons pellucides : les Chrysalides.

Après de longues années de maturation dans les profondeurs abyssales, ces Chrysalides sont rejetées sur le rivage et donnent alors naissance à une créature adulte. Celle-ci, autonome, libre de croître et proliférer, s'enfonce alors dans les méandres de la Cité de la Nuit.

Au final, toutes ces créatures peuvent être scindées en deux grandes familles : les Obliviens " ordinaires " et les Obliviens " extraordinaires ", aussi appelés Nuitants.

Les Obliviens " ordinaires "

Sous cette appellation sont regroupés la plupart des monstres rencontrés dans le demi-plan d'Oblivion (quelques dizaines de milliers environ). D'apparence très proche de celle de leurs homologues du plan primaire, ils présentent néanmoins certaines particularités. Quelques exemples :

— Les orques possèdent une chair blême et se battent avec de monstrueux ossements barbelés.

— Les ogres ont la peau bleue, sont civilisés, et font preuve d'un surprenant raffinement (le plus fameux d'entre eux est Clyve l'Aboyeur, poète aventurier d'Oblivion)... Remarquez que ces détails revêtent souvent un aspect plus cauchemardesque que féerique, à l'image de la Terre des Chimères.

— Les Elfes forment une peuplade primitive et violente, vêtue de carcasses d'insectes géants...

Ces modifications vous sont données à titre d'exemple afin que vous puissiez renforcer le côté pittoresque du séjour en Oblivion. Et, si vous souhaitez utiliser des monstres classiques dans votre campagne, n'hésitez pas à leur apporter quelques changements afin de leur donner une couleur locale particulière : un pelage incrusté de petites pierres précieuses, des vêtements tissés en peau humaine, un épiderme couvert de runes bleutées, etc.

Vous pouvez, par ailleurs, renforcer encore l'originalité du cadre en vous lançant dans des mutations plus radicales : modifications des caractéristiques (variation des scores en Intelligence, changement d'alignement, etc.), modifications des habitudes de vie (changement de régime alimentaire et d'organisation sociale, etc.) ou modifications de la nature même du monstre.

Les Nuitants

Ces êtres sont les plus remarquables créatures d'Oblivion. Ils ne peuvent se reproduire, chacun restant l'unique représentant de sa lignée. Les Nuitants naissent dans des Chrysalides comparables à celles des autres obliviens mais la puissance des rêves qui les ont enfantés dépasse tout ce que l'imagination d'un mortel peut concevoir. En effet, ils sont la quintessence des émotions divines, la manifestation incarnée de leurs colères, de leurs désirs, de leurs peurs ou de leur cruauté. Les Nuitants s'imposent souvent comme leaders naturels de clans.

Ils se divisent en 9 familles, en fonction du type de rêve qui leur a donné naissance.

- **Type I : les Éféemères**. Incarnant les rêves poétiques, elles ont l'apparence de petites fées noires ailées, à la longue chevelure blanche. Elles possèdent le pouvoir d'inspirer des émotions positives aux autres créatures vivantes, et réalisent parfois des miracles.
- **Type II : les Tisseurs de Destin**. Ils sont l'incarnation vivante des rêves de tentation et de désir. Leur apparence est celle d'un humanoïde androgyne dont la chevelure est faite de chatoyantes flammes noires piquetées d'étoiles. Mais les Tisseurs sont avant tout des êtres changeformes. Très habiles à deviner les inclinaisons secrètes de leurs victimes, ils adoptent l'apparence susceptible de les envoûter.
- **Type III : les Nômages**. Monstrueuses masses de chairs suintant de magie pure, ils sont l'incarnation vivante des mystères de la magie ou de la science. Ils ont l'aspect d'énormes bouddhas obèses et difformes, dissimulant leurs chairs écœurantes sous d'amples robes couleur de nuit. Ce sont des sorciers accomplis.
- **Type IV : les Népharums**. Implacables incarnations des cauchemars les plus cruels, ils symbolisent la Souffrance. Ils sont composés d'un torse de chair noire, couturé de piercings métalliques, monté sur des pattes arachnides. Terrifiant, leur crâne sombre, orné de clous ou bardé de fil de fer, s'ouvre sur deux orbites vides scintillantes d'une diabolique intelligence.
- **Type V, VI et VII :** ils vous seront intégralement dévoilés dans le prochain scénario.
- **Type VIII : les Dragons d'Onirîôm**. Incarnant les plus hauts rêves de Puissance, ce sont de formidables créatures aux pouvoirs inégalés. Leur aspect dépend du dieu dont ils sont issus et chaque dragon présente des caractéristiques uniques. Les " dragons " sont les seuls êtres vivants à pouvoir plonger dans les eaux destructrices de l'Océan Chromatique. Vous trouverez leurs caractéristiques génériques en annexe.
- **Type IX : les Échasseurs.** Étirant leurs silhouettes efflanquées dans les ruelles d'Oblivion à la recherche de nouvelles proies, ils sont l'incarnation des rêves de violence brute, de meurtre et de massacre... Leur description exhaustive figure également en annexe.

Les Nuitants types I, II, III et IV ont été développés dans le second tome du cycle d'Oblivion. Leurs caractéristiques intégrales sont disponibles en téléchargement sur notre site web.

Rapports entre les différentes créatures

Il n'existe pas, à ce jour, d'organisation sociale élaborée du type ville, capitale ou province. Les créatures d'Oblivion adoptent préférentiellement deux styles de vie : l'Errance (seul à défendre un territoire limité) ou, parfois, les clans.
La dangerosité de l'univers leur fait préférer cette dernière modalité et beaucoup d'Obliviens tentent d'intégrer l'une de ces communautés souvent organisée autour d'un Nuitant.
Les Nuitants eux-mêmes s'installent plus particulièrement dans un Cercle (un quartier) correspondant à leurs aspirations, bien que cela ne soit pas une vérité absolue. Ainsi, le " type " des Nuitants a été défini d'après le Cercle qu'ils occupent habituellement : les Éféemères (type I) vivent dans les profondeurs du Premier Cercle, les terribles Dragons d'oniriôm (type VIII) rôdent plutôt aux abords du Huitième Cercle, etc.
La plupart du temps, les clans ne sont pas au courant de l'existence des uns et des autres au sein de la vaste cité-continent. Un clan comporte rarement plus d'une centaine de membres et les alliances restent très temporaires. Néanmoins, depuis le retour du Dieu-Céphale, certains tentent de modifier cet état de fait…

OBJETS : oniriôm, onirides et Francs-Rêveurs

L'oniriôm

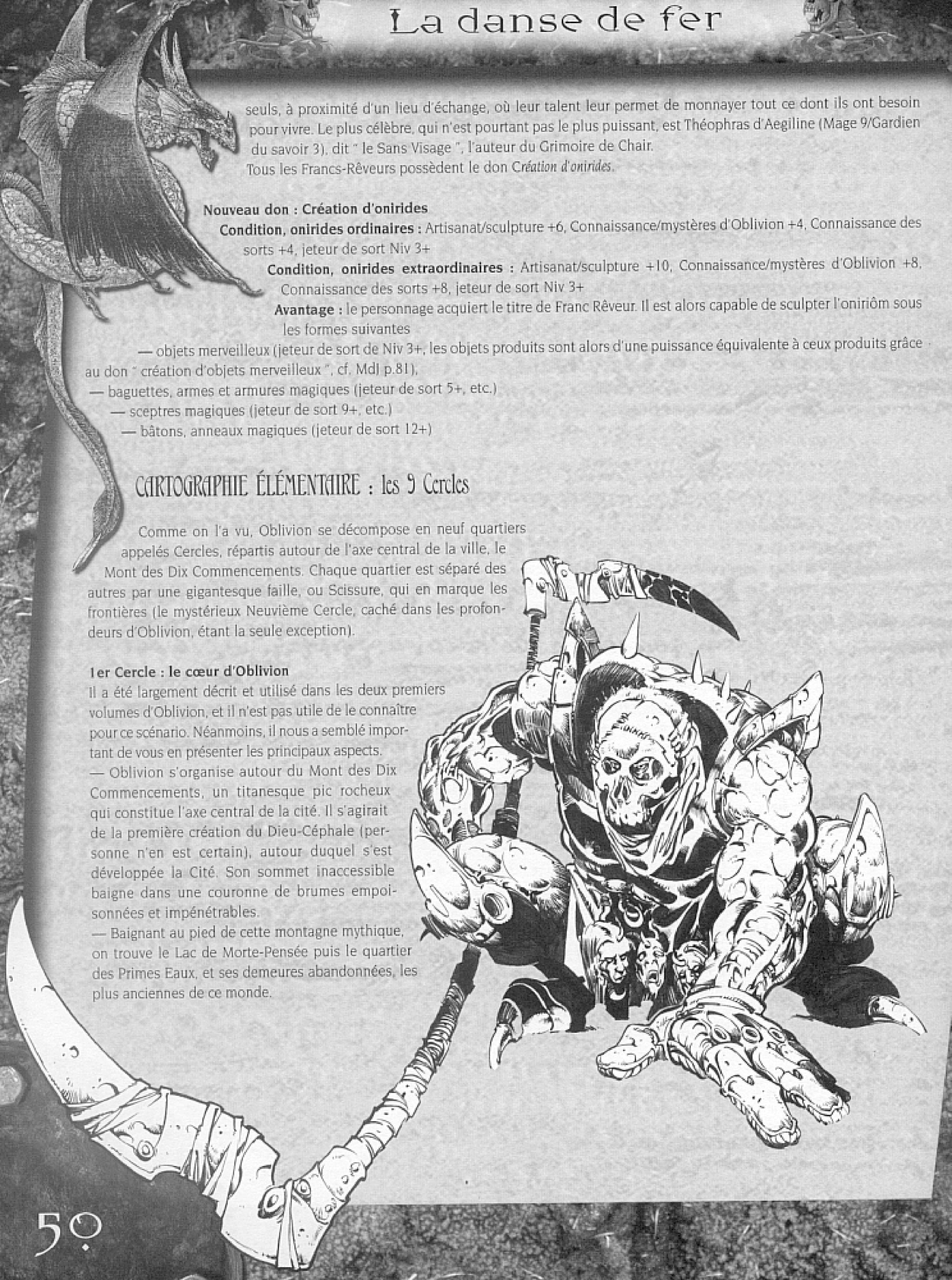
L'oniriôm est le matériau le plus caractéristique d'Oblivion. Il s'agit d'un minerai aussi résistant que l'adamantium (dureté 20, 40 pv/pouce d'épaisseur) et ressemblant à un fragment de nuit étoilée.
Il se forme et se solidifie lentement, dans les profondeurs de l'Océan Chromatique (ici, Oephris de Tintelune insiste pour nous signaler sa théorie " … *et je prétends, moi, que l'oniriôm est en fait produit par de gigantesques léviathans endormis dans les profondeurs de l'Océan Chromatique, à la manière des nodules d'ambre gris produits par les baleines…* " Mais laissons de côté ces billevesées, personne n'a jamais vu de telles créatures de toute façon).
La taille des blocs d'oniriôm est extrêmement variable, allant de celle d'une pièce d'or à celle d'un menhir. L'Océan abandonne les plus modestes sur le rivage régulièrement (quelques dizaines de blocs toutes les 24-48 heures, sur toute la circonférence d'Oblivion). Mais les pièces les plus formidables sont pêchées en mer par les seuls à pouvoir le faire : les Dragons d'oniriôm.
L'oniriôm est une autre forme de matérialisation des rêves divins au contact de l'Océan Chromatique. Ces blocs minéraux sont inertes au départ, mais chacun possède des pouvoirs intrinsèques et généralement uniques (des plus simples aux plus puissants), qui ne pourront être révélés qu'après avoir été sculptés sous une forme véritable. Ainsi fabrique-t-on les objets appelés " onirides ".

Les onirides

Ce terme désigne donc tous les objets, toutes les constructions taillées dans un bloc d'oniriôm. Les onirides correspondent aux objets magiques du plan primaire, qui n'existent pas (ou peu) en tant que tels en Oblivion (en effet, durant les mille années de guerre que vient de connaître Oblivion, l'usage de la magie était très aléatoire, et seuls les Nômages pouvaient prétendre s'aventurer dans l'élaboration d'objets magiques " classiques ").
À présent, même si le retour du Dieu-Céphale (unique " divinité " d'Oblivion) a permis de stabiliser à nouveau la magie, et que certains objets " classiques " commencent à apparaître, les onirides demeurent la référence.
Les onirides ne peuvent être sculptés que par une caste particulière d'Obliviens, les Francs-Rêveurs. On peut classer ces objets en trois catégories :
— les " Ordinaires " : communs, il en existe plusieurs milliers (ex : un livre qui s'ouvre tout seul lorsqu'on veut le lire, un verre qui donne un bon goût au vin, une porte qui dissuade toute intrusion en se mettant à hurler, etc.).
— Les " Extraordinaires " : ce sont les équivalents, en puissance, des objets magiques du plan primaire (ex : les Miroirs d'Audience, les Gemmes de destruction : cf. O1 et O2, ou site web).
— Les " Artefacts et Reliques " : excessivement rares, ils sont issus des plus puissants rêves des dieux (ex : les fabuleuses épées Dames D'Ombre, le Poignard Polymorphe : cf. O1 et O2, ou site web).

Les Francs-Rêveurs

Ce sont des artistes partageant un don unique : la capacité de tailler l'oniriôm. Ainsi, ces véritables sculpteurs sont-ils à l'origine du moindre oniride que l'on peut trouver sur Oblivion. Ces artistes possèdent en effet le don de ressentir, de " deviner " quel objet oniride se cache dans la masse brute d'un bloc d'oniriôm. Le talent des Francs-Rêveurs est respecté par de nombreuses ethnies et créatures d'Oblivion. La plupart d'entre eux vivent



seuls, à proximité d'un lieu d'échange, où leur talent leur permet de monnayer tout ce dont ils ont besoin pour vivre. Le plus célèbre, qui n'est pourtant pas le plus puissant, est Théophras d'Aegiline (Mage 9/Gardien du savoir 3), dit " le Sans Visage ", l'auteur du Grimoire de Chair.
Tous les Francs-Rêveurs possèdent le don *Création d'onirides*.

Nouveau don : Création d'onirides

Condition, onirides ordinaires : Artisanat/sculpture +6, Connaissance/mystères d'Oblivion +4, Connaissance des sorts +4, jeteur de sort Niv 3+

Condition, onirides extraordinaires : Artisanat/sculpture +10, Connaissance/mystères d'Oblivion +8, Connaissance des sorts +8, jeteur de sort Niv 3+

Avantage : le personnage acquiert le titre de Franc Rêveur. Il est alors capable de sculpter l'oniriôm sous les formes suivantes

— objets merveilleux (jeteur de sort de Niv 3+, les objets produits sont alors d'une puissance équivalente à ceux produits grâce au don " création d'objets merveilleux ", cf. Mdl p.81),
— baguettes, armes et armures magiques (jeteur de sort 5+, etc.)
— sceptres magiques (jeteur de sort 9+, etc.)
— bâtons, anneaux magiques (jeteur de sort 12+)

CARTOGRAPHIE ÉLÉMENTAIRE : les 9 Cercles

Comme on l'a vu, Oblivion se décompose en neuf quartiers appelés Cercles, répartis autour de l'axe central de la ville, le Mont des Dix Commencements. Chaque quartier est séparé des autres par une gigantesque faille, ou Scissure, qui en marque les frontières (le mystérieux Neuvième Cercle, caché dans les profondeurs d'Oblivion, étant la seule exception).

1er Cercle : le cœur d'Oblivion

Il a été largement décrit et utilisé dans les deux premiers volumes d'Oblivion, et il n'est pas utile de le connaître pour ce scénario. Néanmoins, il nous a semblé important de vous en présenter les principaux aspects.
— Oblivion s'organise autour du Mont des Dix Commencements, un titanesque pic rocheux qui constitue l'axe central de la cité. Il s'agirait de la première création du Dieu-Céphale (personne n'en est certain), autour duquel s'est développée la Cité. Son sommet inaccessible baigne dans une couronne de brumes empoisonnées et impénétrables.
— Baignant au pied de cette montagne mythique, on trouve le Lac de Morte-Pensée puis le quartier des Primes Eaux, et ses demeures abandonnées, les plus anciennes de ce monde.

— La Scissure de Morne-Douve ceinture l'ensemble : c'est un gouffre réputé sans fond et hanté par des nuées d'arachnophages (Spider Eater). Morne-Douve sépare le centre d'Oblivion du reste de la ville. Seules quelques passerelles précaires, jetées au-dessus du précipice, permettent de rejoindre les autres secteurs et leurs anarchiques constructions.

2e, 3e et 4e Cercles : Votre domaine !

Les trois Cercles au " nord " du Pic central ont volontairement été laissés libres, pour que vous puissiez y placer vos propres inventions.

Si vous avez joué O1 et O2, c'est là que se manifestent les premiers changements qui affecteront lentement Oblivion, en fonction du final provoqué par vos joueurs (ces changements sont lents, et prendront probablement plusieurs centaines d'années). Les lieux rencontrés seront donc soit plus accueillants, soit plus lugubres (ils prendront alors une teinte de plus en plus proche de celle des Enfers). À titre indicatif :

— Le Phare du Sans Visage, où vit Théophras d'Aegiline, est situé dans le 3e Cercle au bord de l'Océan Chromatique. Au large, dans les profondeurs marines, flotte le Nergalion, la citadelle en forme de crâne de demi-liche des Tisseurs de Destins (Nuitants Type III).

— Le " téléphérique " du Sentier des Airs, et la terrifiante Galerie des Suppliciés à laquelle il conduit, se trouvent tous deux dans le 4e Cercle, bien sûr, celui des redoutables Népharums (Nuitant type IV), les maîtres des tortures.

5e, 6e, et 7e Cercles

Ces quartiers seront révélés et développés dans le prochain épisode de cette campagne. Sachez néanmoins qu'il y sera question du domaine de Pandora, avec ses inventeurs hallucinés et ses armes étranges, que l'on nomme Poings de Pandore...

8e Cercle : Les brumes d'Ezpher

Cette vaste étendue envahie par la brume ressemble à une zone de naufrage des rêves avortés, mutilés et inachevés des Dieux. Les tours y sont penchées, à demi enfouies, tels des vaisseaux échoués, spectres d'épaves colossales surgissant du brouillard.

— Au bord du 8e Cercle, les tours baignent dans l'Océan Chromatique, tandis que leur partie émergée est engluée d'un immense réseau de toile sur toute leur hauteur. Ce dernier endroit est appelé la Mer Arakhnide c'est le domaine d'Ezpher, un Dragon d'oniriôm qui attire ici, par son chant hypnotique, de nombreuses créatures d'Oblivion.

— La cité de Requiem, et ses Francs-Rêveurs particuliers, qu'on appelle des Mélomanciens, est située à l'intérieur des terres du 8e Cercle, en bordure de cette Mer Arakhnide.

La Néo-Académie des Sciences Allégoriques Appliquées

Après un millénaire de guerres fratricides, Oblivion retrouve, à peine, un fragile équilibre avec le retour du Dieu-Céphale. Et même si les luttes claniques sont encore dominantes, certains Obliviens ont décidé de s'organiser en communautés cohérentes autour de personnalités charismatiques et non plus autour d'un Nuitant.

Ainsi, Clyve l'Aboyeur a réussi à fédérer un groupe d'Obliviens préoccupés par la connaissance et non pas exclusivement par la survie.

Il a créé la Néo-Académie qui regroupe des Francs-Rêveurs et des intellectuels. L'organisation de celle-ci est encore balbutiante mais comporte déjà plusieurs branches : les Chercheurs D'ailleurs qui tentent de comprendre le Multivers dans son intégralité ; les Arpenteurs, des centaures d'Oblivion voués à la mesure du Continent, toujours accompagnés d'un Recenseur, un gnome tatillon, et enfin les Fureteurs, libres de s'intégrer dans les clans pour les observer.

L'ensemble des informations est rassemblé par les Compilateurs sous l'œil attentif d'Oephris de Tintelune, Compilateur Suprême, chargé de rédiger l'Encyclopedia Transuniversalis.

Grâce à ces travaux, ils espèrent mieux appréhender leur univers afin d'influer sur son évolution.

On doit déjà à la Néo-Académie la remise en état de certains lieux dévastés pendant la Guerre des Mille Ans, ainsi que la cartographie sommaire dont nous vous livrons l'exclusivité.

Clyve l'Aboyeur, quant à lui, a décidé de ne pas prendre de responsabilité dans ce mouvement, se contentant d'être un Fureteur afin d'explorer le continent...

Le 9e cercle : le Monde d'En Bas

C'est le plus isolé, et peut-être le plus dangereux de tous les Cercles d'Oblivion. Véritable " centre de la terre ", il occupe l'intérieur du demi-plan, et prend la forme d'une caverne aux proportions épiques.

Mais surtout, le Monde-d'En-Bas est, d'une façon ou d'une autre, proche du terrifiant Plan Négatif, l'univers noir des morts-vivants. De fait, les seules créatures capables de survivre ici sont effectivement des morts-vivants, les autres étant rapidement drainées de leur substance vitale par les miasmes qui flottent dans l'atmosphère. Il existe cependant une exception, les redoutables Noctes, un clan dégénéré qui vit dans la citadelle d'Incarna Cantor, " la Chair Qui Chante ". Si Oblivion possède un Enfer, cet endroit est le 9e Cercle.

Les Scissures

Choisies par les Néo-Cartographes comme repères pour définir les limites des Cercles, ces fantastiques failles s'enfoncent très profondément dans les entrailles de la Cité. Elles semblent toutes partir de la plus grande d'entre elles : Morne-Douve. Au nombre de sept, elles ne possèdent pas encore de noms, et leur nomenclature est actuellement un grand sujet de débat à la Néo-Académie, d'autant qu'on ne sait pas exactement ce qu'elles abritent. Ces abysses aux abruptes parois restent, à ce jour, des territoires quasi inviolés. De nombreuses légendes circulent : on parle d'un palais de métal accroché à flanc de paroi, où des Hommes-Planeurs combattraient des Chimères Argonautes ; ailleurs on prétend qu'il existe un titanesque cimetière troglodyte où viennent s'échouer d'énormes cétacés ailés... Enfin, on murmure qu'il existerait des accès vers le Neuvième Cercle à partir de Morne-Douve.

L'OCÉAN CHROMATIQUE : le " 10e Cercle "

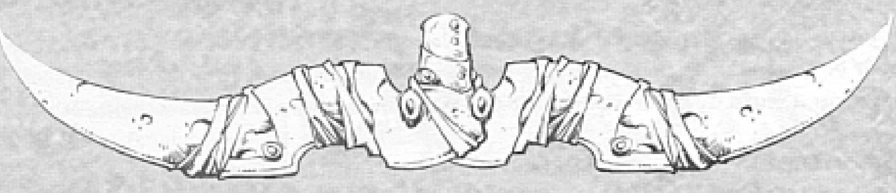
L'Océan Chromatique encercle totalement Oblivion. Entièrement composé " d'énergie oniro-magique " pure mêlée aux essences des rêves divins, il se présente comme une vaste étendue d'eau polychrome et visqueuse, comme si l'on avait piégé des milliers d'arcs-en-ciel dans une mer scintillante. Son écume jette d'aveuglants reflets d'or et d'argent.

Propriétés de l'Océan Chromatique

Cette formidable concentration de puissances alchimiques possède de redoutables propriétés. Toute personne qui fixe l'océan plus de 3 rounds subit l'effet d'un *jet de couleur* (15 niv.). Dès qu'on s'aventure au-delà des premiers mètres, toute matière vivante touchant les flots est rapidement dissoute, littéralement digérée par l'Océan Chromatique (idem acide 50 pv/rd). Cette dissolution affecte aussi les matériaux, sauf la pierre (10 pv/rd) et l'oniriôm (immunisé). Enfin, voler au-dessus de l'Océan est tout aussi mortel étant donné les formidables tempêtes qui, au large, projettent leurs flots déchaînés jusqu'aux cieux...

Les marées

L'Océan Chromatique est soumis à un cycle de marées 1 fois par jour environ. Lorsqu'il se retire, il abandonne toujours quelques Chrysalides et fragments d'oniriôm sur le rivage, en divers endroits d'Oblivion.
Deux ou trois fois par an se produisent des Grandes Marées, qui font apparaître de nouvelles Structures Verticales.



Les Mystères Dévoilés

Les informations suivantes ne doivent en aucun cas tomber entre les mains de vos joueurs sous peine de déflorer l'un des plus grands secrets d'Oblivion. Elles en révèlent l'origine et la nature exacte...
Au commencement des Temps, alors que la Terre des Hommes émergeait à peine du limon originel, une planète étincelait déjà au firmament de la Création : Étherne la Mythique, terre du puissant peuple des Titans d'Éther. Leur pouvoir n'avait d'égal que celui des dieux, au point qu'ils décidèrent d'étudier et d'influencer l'évolution des espèces. À présent, la planète Étherne a disparu depuis des éons, victime d'un mystérieux cataclysme. Et il subsiste, à travers l'ensemble du Multivers, de nombreuses créations abandonnées, témoins des œuvres des Titans d'Éther. Oblivion est la plus incroyable d'entre elles.
En effet, Oblivion était le moyen, pour les Titans d'Éther, d'étudier les dieux, et les mystères de la création, sans toucher au reste du Multivers. Ils ont donc créé cet univers clos, où toutes les formes de créations divines pourraient s'exprimer, et où ils pourraient à loisir les étudier... Puis les Titans se sont lassés de leur laboratoire géant et l'ont abandonné. Ils ont simplement laissé derrière eux un gardien capable d'en interdire l'accès à toute divinité. Ce gardien est le Dieu-Céphale : il s'agit plus d'une créature aux pouvoirs divins qu'un véritable dieu. Il n'a aucun " fidèle ", pas plus qu'il ne créé, ou qu'il n'intervient directement dans le monde d'Oblivion. Son pouvoir essentiel est d'interdire l'accès du demi-plan à toute créature divine ou semi divine.

C'est pour cette raison que le Dieu-Céphale conserve une attitude neutre à tout moment, même lorsqu'il a été condamné par les Dieux.

Accéder au demi-plan d'Oblivion

Durant près de mille ans, Oblivion, scellée par les Dieux, n'était ni visible, ni accessible. Depuis la fin de la guerre des Incarnins (Cf. Historia Incognita), les portes de la Cité de la Nuit se sont de nouveau ouvertes... N'allez cependant pas croire qu'il est facile d'y accoster.

Un rivage perdu au cœur de l'Éther...

De par sa nature, Oblivion est dissimulée au sein du plan de l'Éther. Cette caractéristique en elle-même suffit déjà à en compliquer l'accès : le vaste plan éthéré est un milieu particulièrement hostile, où il est difficile de naviguer, et dont il n'existe aucune carte.

De plus, les lueurs de l'Océan Chromatique ont attiré à proximité des rivages d'Oblivion certaines créatures de l'Éther particulièrement dangereuses : maraudeurs de l'Éther, araignées de phase, baleines de brumes, squales vaporeux et redoutables crabes évanescents... Ces prédateurs, ayant établi ici leurs territoires de chasse, constituent ainsi les gardiens naturels de la Cité-Continent.

Enfin, vous comprendrez aisément pourquoi aucune créature d'essence divine ou semi-divine ne peut pénétrer en Oblivion en lisant l'encadré *Les Mystères Dévoilés*.

Les sorts

Le souverain Dieu-Céphale limite l'accès à ce plan, et seuls des sorts de Niv 8 ou 9 permettent de s'y rendre directement (ceci inclut : *souhait*, *miracle*... et exclut : *changement de plan*, et *forme éthérée*, c'est-à-dire que ces moyens permettent bien de se retrouver dans l'Éther, mais pas directement dans Oblivion. Il faut encore localiser le demi-plan au sein de l'Éther, affronter les maraudeurs à proximité, et franchir sa barrière... pour tomber droit dans l'Océan Chromatique).

Pour autant, les Souhaits et autres Miracles n'assurent pas forcément d'arriver dans un endroit précis, et simplement " faire le Souhait " d'arriver en Oblivion est souvent le meilleur moyen de finir entre les mâchoires du premier prédateur venu.

En revanche, retourner dans son plan d'origine ne pose pas de problème (souhaiter " rentrer chez soi " fonctionne correctement).

Les portes : les Yeux d'Éther

Vestiges de la science des Titans d'Éther, quelques " portes " existent dissimulées aux quatre coins de la cité : des seuils permettant un passage quasi-instantané entre le plan primaire et la terre des Chimères. Ce sont ces " portes ", surnommées les Yeux d'Éther, qui ont été redécouvertes et remises en état de marche par le culte de Justicaar dans le présent scénario.

Ces seuils permettaient, avant la fermeture du demi-plan, les échanges entre les deux univers. Ceux qui deviendront par la suite des Oubliés les empruntaient régulièrement.

Rêves et rêveurs d'autres mondes

Enfin, sans même en avoir conscience, de nombreux rêveurs issus d'univers différents effleurent Oblivion tandis que leurs âmes endormies voguent sur les fleuves de l'Éther. Leurs esprits inconscients ne sont pas alors réellement présents dans la cité. Tout au plus, peut-on apercevoir parfois leur " double onirique " qui hante les ruelles sombres un bref instant, écrivain de l'Indicible juché sur un spectral monocycle, fantôme de poète à l'écharpe flottante au vent, etc.

Au réveil, le rêveur, soudain inspiré par ses visions nocturnes, réalisera souvent une œuvre artistique d'une sensibilité particulière...

Aspects courants du monde d'Oblivion

Vivre et mourir en Oblivion

Vous l'avez compris, l'ambiance globale qui règne en Oblivion est teintée de cauchemars. Néanmoins, il existe des havres où le merveilleux tente de s'imposer : le domaine des Éféemères, dans les sous-sols du Premier Cercle, les arabesques délicates d'une Cathédrale de Cuivre, le Lac de Morte Pensée, les arbres immaculés d'un jardin préservé au détour d'un mausolée...

Ainsi, même si l'expression " jungle urbaine " trouve toute sa signification ici avec ses guérillas claniques, un certain équilibre est possible au sein de communautés charismatiques telles que la Néo-Académie des Sciences Allégoriques Appliquées. Libre à vous d'en imaginer d'autres, pour offrir ainsi à vos joueurs quelques moments de répit, ou une aide opportune.

En définitive, Oblivion reste un monde en friche, un monde à conquérir et quelle que soit la tonalité donnée par le Dieu-Céphale (Cf. O2), il est toujours possible d'en ralentir voire d'en inverser l'évolution...



Vision et lumière

Oblivion est constamment plongée dans l'obscurité lumineuse d'une nuit étoilée, à peine illuminée par les lueurs omniprésentes de l'Océan Chromatique. Il règne ainsi une semi-pénombre nécessitant un temps d'adaptation. Toutes les créatures nyctalopes sont de ce fait généralement avantagées et les sorts utilisant la Lumière ont une plus grande efficacité (+3 au DD contre de tels sorts).

De loin en loin, dans les rues, sur les places, les clans entretiennent flambeaux et braseros ou, pour les plus puissants, des onirides produisant de la lumière.

L'orientation géographique

En l'absence de cartographie précise et de pôle magnétique, s'orienter dans la Cité de la Nuit est particulièrement délicat. Néanmoins, la plupart des Obliviens parviennent à se diriger en se référant à des repères stables : les Constellations fixes dans le ciel (cf. plus loin), le Pic des Dix Commencements et les Scissures qui délimitent les Cercles.

Enfin, certains Obliviens possèdent des Cherche-Chimères, de petits doryphores lumineux élevés comme des sortes de pigeons voyageurs et qui permettent de retrouver sans erreur la direction de son clan.

La mesure du temps

Le temps ne revêt pas une grande importance pour les créatures d'Oblivion et les moyens véritablement fiables de le mesurer sont rares ou inopérants. On se contente ainsi de quantifier grossièrement le temps qui passe selon les marées de l'Océan Chromatique : un cycle de marée complet dure environ 25 heures. Pour les peuples les plus éloignés des rivages et donc moins susceptibles de pouvoir observer l'Océan, il existe, dans certains Cercles, un système de Vigie Temporelle (une sorte de phare dont le gardien, les yeux rivés sur l'Océan renseigne de l'avancée des marées).

Climat et végétation

La nature particulière d'Oblivion lui confère une extraordinaire stabilité climatique renforçant l'impression d'immuabilité inaltérable du continent. En effet, la plupart du temps, il règne la douceur agréable d'une nuit d'été rehaussée d'une brise légère. Il y a un peu plus de vent au bord de l'Océan Chromatique et il pleut rarement. La principale source d'eau étant les nappes phréatiques s'étendant dans les sous-sols de la cité à partir du Mont des Dix Commencements.

La végétation est donc rare (c'est pourquoi la très grande majorité des créatures est carnivore), essentiellement composée de plantes primitives, rudimentaires amalgames végétaux agressifs et épineux ou encore plantes grasses carnivores… Dans les sous-sols, on trouve essentiellement de gros fongus, quelques algues unicellulaires et des mousses. Enfin, on murmure qu'il existe, flottant sur l'Océan Chromatique, de formidables Nénuphars Prismatiques formant de véritables archipels au large.

La frontière des étoiles

Le ciel nocturne d'Oblivion est d'une grande beauté. Il n'est jamais occulté par les nuages, qui restent rares, et on peut y admirer toutes sortes de constellations inconnues. La plus brillante et la plus célèbre est la Constellation Morphéenne, qui figure les neuf Déesses du Sommeil (c'est cette même constellation qui brille à l'intérieur de chaque lame des Épées Dames d'Ombre). La nature exacte de ce ciel nocturne demeure un mystère pour tout le monde, et les hypothèses les plus folles courent à son propos.

— Certains pensent que le ciel n'est qu'un aspect différent de l'Océan Chromatique. Une forme moins dense, plus " aérée ", dans laquelle flotteraient éternellement d'énormes blocs d'oniriôm lumineux, que nous prendrions pour les étoiles. Il serait donc extrêmement dangereux de s'aventurer trop loin dans un tel milieu aérien, exactement comme de vouloir traverser l'Océan Chromatique.

— D'autres soutiennent qu'on aperçoit là un autre univers. Quiconque monterait suffisamment longtemps dans le ciel, finirait par se retrouver dans le Temple des Neuf Déesses du Sommeil, des créatures gardiennes qui veillent sur la nuit d'Oblivion. Ces créatures ne laisseraient " redescendre " que les plus valeureux des visiteurs, les autres étant condamnés à errer à jamais dans les corridors de leur fabuleux Temple.

Échanges commerciaux

Ils sont limités au strict minimum et se réduisent la plupart du temps à un simple troc qui, s'il échoue, conduit souvent à un massacre. Il est à noter que l'or a cours parmi certains clans.

La Magie

Durant près de 1000 ans, l'absence du Dieu-Céphale a fortement pesé sur l'équilibre d'Oblivion. Ainsi, l'utilisation de la magie se révélait particulièrement périlleuse. Depuis la fin de la Guerre des Incarnins, tout est rentré dans l'ordre et les incantations se déroulent normalement. Néanmoins, n'hésitez pas à donner une coloration " oblivienne " aux effets magiques : p.e. une *résurrection* va se matérialiser sous la forme d'un ange écorché entrant dans le PJ, une *Boule de Feu* devient un crâne noir crépitant de flammes, etc.

Dosez soigneusement ce type d'effets afin de ne pas déséquilibrer le jeu et lisez, à ce propos, le chapitre 3 du Guide du Maître.
Sachez enfin, que les sorts de conjuration/convocation ne peuvent faire apparaître qu'une créature ou un objet d'Oblivion : orques blêmes vêtus de lambeaux de chair, wyverne caparaçonnée d'or, etc.
La magie des prêtres, les sorts de localisation et les divinations fonctionnent, eux, normalement… tant que les questions ne concernent pas Oblivion. Tout ce qui a trait à Oblivion est soumis au Dieu-Céphale, et donc à votre appréciation. N'hésitez pas à utiliser ce levier pour " obscurcir " un peu vos révélations, si les joueurs venaient à détruire un pan entier de votre histoire, ou du background, par un sortilège de divination mal placé. Vous êtes à présent, le seul Maître d'Oblivion !

ANNEXES

LE FAUCHEUR DE CRÂNES

Le Faucheur est un ancien paladin de Justicaar. Traumatisé par la mort de son fils unique dans des conditions effroyables, il a glissé vers " l'anti-paladinat ", après avoir tout fait pour le ressusciter (en quelques mots, son fils est devenu un mort-vivant, sa " résurrection " s'est avérée impossible, le paladin a dû le " tuer " de ses mains).
C'est l'Archonte Logrus Lherne qui a provoqué sa transformation et qui lui a fourni son équipement, et la divinité Justicaar/Azel-Liark qui lui a accordé ses nouveaux pouvoirs.
Sous le masque et l'armure qu'il porte, le Faucheur ressemble à un monstrueux écorché vif, sa silhouette est nimbée par l'aura du Plan Négatif (la marque de ses pouvoirs d'origine divine). Cet aspect le fait ressembler à un mort-vivant, mais ce n'en est pas un.

Caractéristiques : Humain, Paladin 7/Garde noir 6, FP 13 ; DV 7d10+6d10+52 ; pv 144 ; Init. +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 6m ; CA 28 ; Att +24/+19/+14 c.à.c. (2d4+13/19-20/x4, faux) ou +24/+19/+14 dis. (2d4+10/19-20/x4, faux) ; AL MC ; JdS Réf +19, Vig +12, Vol +12 ; For 23, Dex 16, Con 19, Int 14, Sag 16, Cha 20.

Compétences/dons : Escalade +11, Soin +7, Se cacher +8, Intimidation +5, Bouger silencieusement +9, Connaissance (religion) +5, Perception auditive +8, Équitation +13, Détection +11, Nage +11, Science du critique (faux), Science de l'initiative, Attaque en puissance, Spécialisation martiale (faux), Enchaînement, Destruction d'arme.

Capacités spéciales : détection du bien, bénédiction sombre +5, imposition des mains personnelle 30 pv/j, aura de désespoir, châtiment du bien +5/+6 2/j, commander les morts-vivants (clerc 4) 8/j, utilisation du poison, attaque sournoise +2d6, conjuration de monstres I 1/j, sorts (2/2/2), régénération 1 pv/m (même feu et acide). Antidétection et Esprit Impénétrable, permanents (don de Justicaar/Azel-Liark).

Injonction Divine (Mag) : au début de chacune de ses apparitions, et une fois par jour maximum, le Faucheur peut incanter en action gratuite une injonction divine s'appliquant à toute personne qui le contemple (typiquement : " prosternez-vous ! ", ou " contemplez-moi ", ou " silence, mortels ! "). L'injonction divine dure 1 round, touche toute personne dans un rayon de 50 mètres autour du Faucheur, et le DD est de 25, sinon, elle est identique au sort du premier niveau *injonction*. Ceci sert à impressionner les foules et amplifier le côté surnaturel et divin du Faucheur de Crânes.

Possessions : armure de plaques +5, Masque du Crâne, Faux +4 (pouvoirs : Vorpale, Maudite, Lancer, Retour dans la main, portée 12 mètres), ceinture de téléportation (2/j) avec crochets de boucher pour y planter les têtes qu'il collecte, Sac sans fond (pour mettre le reste des crânes), Anneau des Tempêtes (contrôler le climat 2/j), Anneau des Maîtres-Acrobates (idem Pattes d'araignée, permanent, fonctionne même si le sujet porte des gants et des bottes), Collier de 3 souhaits limités (utilisations typiques : récupérer tous ses pv, annuler une attaque magique qui l'handicape fortement, etc.).

Liste de sorts : *anathème ; convocation de monstres I ; force de taureau ; mise à mort ; protection contre les énergies destructives ; convocation de monstres III.*

Comment le jouer : La façon de jouer ce " grand méchant " est déterminante pour faire de lui une véritable légende. Voici quelques idées :
— Interprétez le Faucheur en plaquant votre main devant votre bouche et votre nez, en coupe, comme le filtre d'un masque (le Faucheur en porte un), et en prenant une voix forte et bien caverneuse.
— Employez des phrases grandiloquentes, telles que " *Je suis la Colère de Dieu, je suis le Faucheur de destin, tu as déplu à Dieu, prépare-toi à lui remettre ton âme.* "
— Accompagnez son apparition d'éléments " naturels " effrayants (nuages noirs, tempête, éclairs, signes annonciateurs, nuées de mouches…). Son Anneau des Tempêtes est là pour ça.
— Le Faucheur est devenu ce qu'il est grâce à l'influence directe de son dieu. Profitez-en pour donner à ses pouvoirs " classiques " une tournure unique et originale. Au lieu de " se téléporter ", il ouvre un seuil de lumière aveuglante qui se referme derrière lui. Au lieu de " convoquer des monstres ", il tape dans ses mains et dans un " clang " de tonnerre, une fine ligne noire apparaît dans l'espace : il écarte les mains, la ligne s'écarte et se transforme

en porte ténébreuse, d'où sortent les monstres. Au lieu de " marcher en pattes d'araignées ", son Anneau des Maîtres Acrobates lui permet de " courir sur les murs " (inspi *Matrix*), etc.

Le Faucheur de crânes n'est autre que Malathor, le paladin qui a accompagné les PJ dans leurs aventures. À la fin des *Enfants d'Oblivion* (O2), il a erré jusqu'à la Pyramide de la Lune en portant la dépouille de son fils et il a traversé le portail vers le Plan Négatif. Là, au cœur des ténèbres innommables, il a hurlé en demandant vengeance contre son Culte (qui a refusé la résurrection de son fils) et contre l'infâme cité d'Oblivion et les PJ (qui ont provoqué sa mort). Justicaar/Azel-Liark a accordé sa requête : il est devenu son exécuteur suprême, le Bras Armé de Dieu ! Les conséquences pour les PJ sont les suivantes :

— Malathor les attaque avant tout adversaire.

— S'il retire son masque, les PJ ont une chance de le reconnaître malgré sa transformation (Détection DD 18). À vous de présenter cette révélation comme un véritable coup de tonnerre.

— Si on lui parle de son fils, il doit réussir un jet de Volonté DD 20 ou perd ses attaques pour le round (ceci ne marche qu'une fois par combat).

LES NUITANTS

Capacités génériques des Nuitants :

— **Vision dans les ténèbres :** les Nuitants voient parfaitement dans les ténèbres de n'importe quel type, y compris les ténèbres magiques.

— **Immunité :** tous les Nuitants sont immunisés au poison et à l'acide.

— **Résistance à la magie 30 contre toute magie basée sur l'illusion**

Nuitant, type IX : Échasseur

Nuitant Mort-vivant, grande taille
Dés de vie : 10d12 (plus spécial), pv 65 (plus spécial)
Initiative : +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse : 9m
Classe d'armure : 18 (-1 taille, +2 Dex, +7 nat..)
Attaques : 2 lames d'os + 8 c.à.c. ; ou lame projetée +4 à distance.
Dégâts : lame d'os 2d10+5 ; ou lame projetée 2d10+5.
Espace occupé / allonge : 1,5m par 1,5m / 3m
Attaques spéciales : Odeur de meurtre (rage), Agrippement amélioré, Engloutissement
Particularités : réduction de dégâts 10/+1, guérison rapide 2, odorat, mort-vivant
Jets de sauvegarde : Vig +2, Réf +4, Vol +5
Caractéristiques : For 20, Dex 15, Con -, Int 10, Sag 7, Cha 7
Compétences : Escalade +11, Intimidation +9, Saut +11, Perception auditive +7, Déplacement silencieux +11, Détection +7
Dons : Science du critique (lame d'os), Science de l'initiative, Attaque en puissance, Arme de prédilection (lame d'os)
Climat / terrain : Oblivion
Organisation : solitaire ou meute (1d6)
Facteur de puissance : 9
Trésor : aucun.
Alignement : toujours neutre mauvais
Progression possible : 11-13 DV (grande - G) ; 14-25 DV (très grand (TG)).

Les Échasseurs sont l'incarnation vivante des rêves de colère, de meurtre, de rage animale ou de destruction brutale.
Leur apparence évoque celle de la Mort en personne : un suaire gris sombre, masquant la silhouette au-dessous, et venant rouler à ses pieds en une longue traîne déchiquetée. Cette mystérieuse créature avance toujours à demi courbée (elle mesure alors dans les 2,50m), le visage et les mains plongés dans les ténèbres de son suaire, en claudicant de façon sinistre avec un craquement sec d'os brisés. Les Échasseurs dégagent une obsédante odeur de sang frais.
En combat, ces Nuitants font jaillir de chaque manche de puissantes lames d'os, au tranchant serti de dents pointues. Ils s'en servent comme des épées, mais ils peuvent aussi les projeter (aussi fort qu'un carreau d'arbalète, 12 mètres de portée), afin d'empaler et harponner leur victime.
Une fois projetées, ces lames révèlent leur origine organique : leur base se termine par un long cordon grisâtre qui rentre dans la manche de l'Échasseur. Lorsque la lame harponne sa proie, cet appendice se rétracte, ramenant l'arme et la victime jusqu'à l'Échasseur, qui la recouvre alors de son suaire et le dévore rapidement, dans un écœurant bruit de carcasse broyée.
L'Échasseur est un mort-vivant très particulier : il n'y a pas de créature *sous* le suaire, la créature *est* le suaire. La silhouette au-dessous est en fait constituée des corps brisés de ses victimes, un monstrueux assemblage d'os et de cadavres éviscérés, recyclés pour servir d'armes rétractables et de membres locomoteurs grossiers. Seule la face interne du suaire révèle cette nature organique. Elle est tapissée de dizaines de fins tentacules, qui s'infiltrent dans les cadavres, les brisent, et les digèrent, avant de les fusionner en hideux squelette composite.
Ces Nuitants morts-vivants n'ont qu'une motivation : chasser de nouvelles victimes pour s'en nourrir. Ils ne parlent aucun langage connu.

COMBAT

Odeur de meurtre (Sur) : L'odeur de sang émanant des Échasseurs produit l'effet d'un sort *émotion : rage* (permanent, rayon 10m). Ils s'en servent pour entraîner leurs victimes dans un combat mortel.

Agrippement amélioré (Ext) : Lorsqu'un Échasseur porte un coup avec ses lames d'os, il inflige des dégâts normaux et tente

un agrippement en action gratuite, sans provoquer d'attaque d'opportunité. Chaque fois qu'il réussit un nouveau jet d'agrippement, il inflige les mêmes dégâts que ceux causés initialement. Une fois que sa lame d'os a harponné sa proie, l'Échasseur peut la ramener vers lui de 3 mètres par round.

Engloutissement (Ext) : Une fois qu'il l'a ramenée à lui, l'Échasseur peut engloutir sa proie (cf. Agrippement amélioré). S'il réussit un second jet d'agrippement après le premier, il la recouvre, elle est alors prise dans un tourbillon d'os tranchants agissant à la manière d'une *barrière de lames* (dégâts 10d6/rd). Une fois la victime morte, l'Échasseur gagne des points de vie temporaires équivalents à 1d4 pv par DV de sa proie. Ces points seront débités en premier lors du prochain affrontement. S'ils ne sont pas débités, ils disparaissent après 2d4 heures.

Odorat (Ext) : L'Échasseur sent la présence des créatures à leur odeur (rayon 9m). Il peut suivre une piste en réussissant un jet de Sagesse (+5 s'il s'agit d'une créature à sang chaud, +10 si la créature saigne).

Mort-Vivant : cf. caractéristiques génériques.

Nuitant, type VIII : Dragon d'oniriôm
Nuitant Dragon, taille très grand (TG)
Dés de vie : 21d12+105 (241 pv)
Initiative : +4 (+4 Science de l'initiative)
Vitesse : 18m, vol 60m (faible), nage 18m
Classe d'armure : 30 (-2 taille, +22 nat.)
Attaques : 1 morsure +31 c.à.c., 2 griffes +29 c.à.c., 2 ailes +29 c.à.c., 1 coup de queue +29 c.à.c. ; ou écrasement +31 c.à.c.
Dégâts : morsure 2d8+11, griffes 2d6+5, aile 1d8+5, coup de queue 2d6+16 ; écrasement 2d8+16.
Espace occupé / allonge : 3m par 6m / 6m
Attaques spéciales : souffle, présence effrayante, sorts, pouvoirs magiques
Particularités : immunités, réduction de dégâts 20/+2, RM 22, vision aveugle, sens affûtés
Jets de sauvegarde : Vig +18, Réf +13, Vol +18
Caractéristiques : For 33, Dex 10, Con 21, Int 18, Sag 20, Cha 19
Compétences : Bluff +18, Concentration +20, Diplomatie +19, Discrétion +15, Intimidation +24, Saut +26, Connaissance (arcane) +21, Connaissance (histoire) +19, Perception auditive +20, Scrutation +19, Fouille +22, Connaissance des sorts +20, Détection +25.
Dons : Enchaînement, Attaque en piqué, Science de l'initiative, Attaques multiples, Attaque en puissance, Incantation rapide.
Climat / terrain : Oblivion
Organisation : solitaire
Facteur de puissance : 13
Trésor : Double standard
Alignement : toujours chaotique (B/N/M)
Progression possible : 22-28 DV (gargantuesque) ; 29-39 DV (colossale).

Les dragons d'oniriôm sont l'incarnation vivante des rêves de puissance et de gloire. Ils représentent l'ego absolu, le désir de régner, le besoin d'écraser par sa seule présence, et la volonté d'amasser pouvoir et richesse.
En fonction du rêve divin qui les a façonnés, leur aspect draconique est extrêmement variable : puissant et rayonnant (songes de gloire), sinueux et sournois comme un serpent de mer (désir de régner dans l'ombre), démoniaque et bardé d'épines (rêve de tyran), etc. Ces dragons ont cependant tous en commun leur formidable carapace noire aux écailles incrustées d'oniriôm pur !
La naissance des dragons d'oniriôm constitue l'un des plus grands mystères d'Oblivion. Sont-ils issus d'improbables et gigantesques chrysalides, dont personne n'a pourtant jamais trouvé la trace ? Nul ne le sait. Toujours est-il qu'il n'existe pas de " petit " dragon d'oniriôm.
Les dragons sont les seuls êtres vivants à pouvoir plonger dans les vagues de l'Océan Chromatique sans être irrémédiablement consumés par son pouvoir. Les caractéristiques suivantes sont données pour des dragons d'aspect " standard ". Elles peuvent être modifiées en fonction du type de créature (ex : ailes " atrophiées ", pouvoirs supplémentaires, etc.).

COMBAT
Souffle (Sur) : Un dragon d'oniriôm peut souffler un cône de 15m de long constitué d'une myriade d'échardes d'oniriôm pur, tous les 1d4 rounds, en action standard. Les créatures prises dans leur souffle encaissent 12d10 pv (Réf DD 25, 1/2). Une fois par jour, le dragon peut choisir de le remplacer par un jet de vapeurs aux couleurs changeantes (identique à l'aspect de l'Océan Chromatique d'Oblivion). Le cône a alors les mêmes effets qu'un sort de *jet prismatique* (au 20e Niv).

Pouvoirs magiques : 3/jour – *couleurs dansantes, lueurs hypnotiques, résistance aux énergies destructives* (18m de rayon) ; 1/jour – *mur prismatique, souhait limité* (JdS : 14+niv. du sort).

Sorts : Un dragon d'oniriôm jette des sorts arcanes comme un ensorceleur N8. Il peut également utiliser les sorts de prêtre des domaines Connaissance et Magie comme s'ils étaient des sorts arcanes (JdS : 14+niv. du sort).

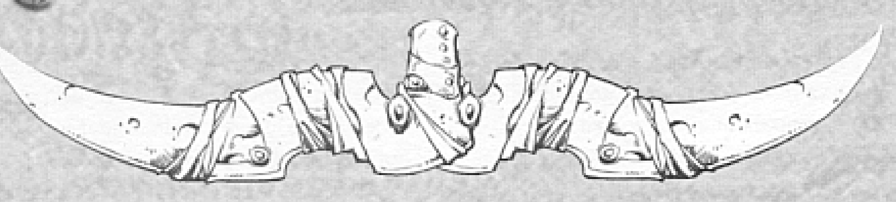
Présence effrayante (Ext) : lorsque le dragon attaque, charge, ou survole une créature (rayon 54m). À l'exception des autres dragons, toute créature de moins de 20 DV doit réussir un jet de Volonté (DD 25) pour éviter d'être apeurée. En cas d'échec, les créatures de 1-4 DV sont *paniquées* (4d6 rd), celles de 5+DV sont *secouées* (4d6 rd).

Immunités (Ext) : à tous les effets prismatiques, au *sommeil* et à la *paralysie.* Résistance aux éléments de 30.

Vision aveugle (Ext) : Localisation de créatures par des moyens indépendants de la vue (rayon 54m).

Sens affûtés (Ext) : Vision quatre fois meilleure que celle d'un être humain en condition de faible luminosité, et deux fois meilleure en lumière naturelle. Vision dans le noir : 180 mètres.

Dons : Attaque en piqué (attaque avant, pendant, ou après le mouvement en vol) ; Incantation rapide (1 pouvoir magique/rd en action gratuite).



RÉCAPITULATIFS DES MONSTRES

ÉPISODE I

Chevalier du Jugement. Humain, Guerrier 5, FP 5 ; DV 5d10+10 ; pv 50 ; Init. +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative) ; Vit 6m ; CA 19 ; Att +11 c.à.c. (2d6+1/19–20/x2 crit, épée 2 mains) ; AL LN ; Réf +4, Vig +9, Vol +4 ; For 12, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 11.
— Compétences/dons : Connaissance : religion +5 / noblesse +5, Détection +5, Diplomatie +4, Intimidation +7, spécialisation martiale (épée 2 mains), Science de l'initiative, Attaque en puissance, Arme de prédilection (épée 2 mains)
— Possessions : armure de plaque, épée 2 mains

Yorgun Tiss, Cardinal-de-guerre. Humain, Paladin 12, FP 12 ; pv 82 ; Init. –1 ; Vit 6m ; CA 19 ; Att +17/12/7 c.à c (épée longue +4) ; AL LB ; Réf +9, Vig +13, Vol +10 ; For 14, Dex 8, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 17 (19/21).
— Compétences/dons : Imposition des mains +12, Équitation +9, Connaissance : religion +6 / noblesse +6, Détection +7, Diplomatie +11, Intimidation +7, Spécialisation martiale (épée longue), Combat monté, Réflexes surhumains, Science du critique (épée longue), Emprise sur les Morts-Vivants, Imposition des mains (36pv/j), Châtiment du Mal (+3/+12), Renvoi des Morts-Vivants (11/j), Détecter le Mal, Grâces Divines, Aura de Bravoure.
— Sorts (2/2/1) : *soins légers x2, ralentissement du poison, délivrance de la paralysie, prière.*
— Possessions : *armure de plaque +1, grand bouclier +1, épée " Imolata " (longue +4, loyale/2d6 sur chaotiques, inflammable), anneau +1, manteau de charisme* (+2)

Lorien Gayle, Questeur d'Ehlonna. Demi-elfe, Prêtre 6, FP 6 ; DV 6d8+18 ; pv 44 ; Init. +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative) ; Vit 9m ; CA 17 ; Att +6 corps à corps (1d8+1, masse lourde) ; AS renvoi des morts-vivants x6/j ; AL CB ; Réf +4, Vig +8, Vol +9 ; For 12, Dex 15, Con 16, Int 15, Sag 18, Cha 17.
— Compétences et dons : Équitation +4, Connaissances : religions +12/mystères +5/sorts +5, Diplomatie +5, Premiers secours +8, Psychologie +8, Détection +5, Esquive, Science de l'initiative, Incantation silencieuse, Incantation statique.
— Possessions : Filtre d'amour, potion de Vérité, Collier de Questeur (cf.), masse lourde de Tonnerre +1, chemise de mailles de maître.
— ***Collier de Questeur :*** il n'existe que trois exemplaires connus de ces puissants artefacts elfiques. La Reine des Elfes les confie à ses meilleurs Questeurs d'Ehlonna pour leur permettre d'infiltrer les milieux ennemis. Chaque collier masque les pensées de son porteur par un Esprit Impénétrable permanent, et les remplace par un tissu de pensées banales, destinées à leurrer toute personne essayant de les lire. En outre, l'alignement du porteur peut apparaître Bon Loyal, Neutre Absolu, ou Mauvais Chaotique (ceci étant fixé chaque jour par le porteur pour les prochaines 24h).

— Sorts préparés (domaine de la Connaissance, domaine de la Fourberie, 5/4+1/4+1/3+1) : 0 – *soins superficiels x2, détection du poison, lecture de la magie x2* ; 1 – *détection du Chaos, détection de la Loi, détection du Mal, détection du Bien, injonction* ; 2 – *détection de pensées x3, augure, zone de vérité* ; 3 – *clairaudience/clairvoyance x2, dissipation de la magie x2*.
— Remarques et secrets : Lorien signifie " la forêt des elfes " et Gayle " la tornade ", deux noms qui la caractérisaient dans son enfance (son milieu d'origine, et sa personnalité). Lorien est très proche de la Reine des Elfes, puisque c'est en secret l'une de ses filles ! Dans le second volet de cette histoire, elle deviendra la Dame de l'Aube et guidera l'armée des elfes. Un jour viendra où elle régnera sur la puissante Citadelle du Matin, mais ceci appartient à d'autres Chroniques...

Maître Fargo. Gnome, marchand, Expert 10 ; DV 10d6+10 ; pv 31 ; Init. +0 ; Vit 6m ; CA 9 ; Att +8/+3 c.à.c. (1d4/19–20/x2 crit, dague) ; AL BC ; Réf +3, Vig +4, Vol +7 ; For 10, Dex 10, Con 12, Int 11, Sag 11, Cha 11.
— Compétences/dons : Bluff +8, Connaissances : géographie, folklores, histoire (tout à +6), Détection +4, Intimidation +7, Profession (marchand) +9, Psychologie +6
— Possessions : *serre-tête de persuasion, cuillère de Murlynd, anneau d'évasion*

Valkin et Valdrak. idem Chevaliers du Jugement

Duchesse Rosalinda Balthus. Humaine, noble, Expert 4, DV 4d6, pv 18, VD 3m, CA 10, Att -, AL BL, Réf +0, Vig +0, Vol +6, For 10, Dex 9, Con 9, Int 18, Sag 14, Cha 16 Connaissance/politique +12, Psychologie +6, Diplomatie +8

Wildorf Slim. Humain Guerrier 8, FP 8 ; DV 8d10 ; pv 73 ; Init. +7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative) ; Vit 6m ; CA 20 ; Att +11/+6 c.à.c. (1d8+6/crit. 17–20, épée longue +2) ; AL N ; Réf +5, Vig +6, Vol +2 ; For 15, Dex 17, Con 11, Int 13, Sag 11, Cha 13.
— Compétences/dons : Escalade +7, Dissimulation +4, Saut +5, Détection +4, Poésie +10, Science du critique (épée longue), Expertise, Science de l'initiative, Arme de prédilection (épée longue), Spécialisation martiale (épée longue), Attaque en puissance.
— Possessions : *lorgnons de nuit*, crevice, *épée longue +2 (Blessante, maudite berserker, voir GdM), anneau d'invisibilité, corde d'enchevêtrement, liqueur crève-cœur* (-4 Sag, +2 Cha, +2 Dex, durée 1d20 minutes, 3 doses, addiction progressive).

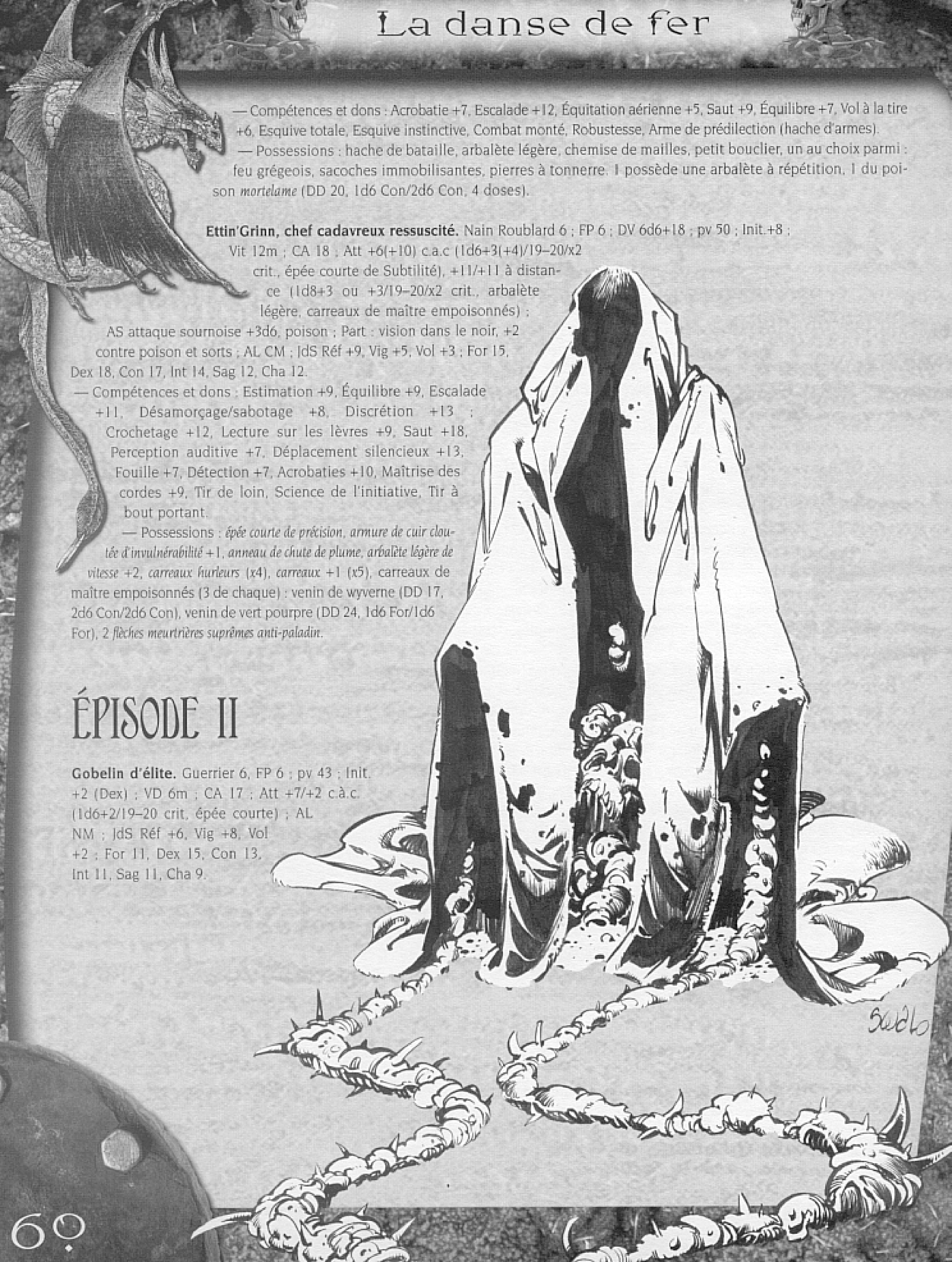
Bashrâ Bapour. Humain Magicien 4, FP 4 ; DV 4d4+7 ; pv 16 ; Init. +4 (Science de l'initiative) ; Vit 6m ; CA 14 ; Att +1 c.à.c. (1d4-1/crit. 19–20, dague) ; AL CB ; Réf +1, Vig +2, Vol +5 ; For 9, Dex 11, Con 12, Int 15, Sag 13, Cha 11.
— Compétences/dons : Alchimie +7, Concentration +8, Connaissance/mystères +8, Connaissance des sorts +9, Détection +6, Science de l'Initiative, Fabrication de parchemins, Ecole renforcée (illusion).
— Possessions : *filtre de souffle de feu, parchemin de conjuration de monstre IV (mouflon/M. rouilleur), baguette de couleurs dansantes (11 ch.)*
— Sorts (4/5/4) : *prestidigitation x4, hypnose, changement d'apparence, rapetissement, fou rire de Tasha x2, lévitation, pyrotechnie*

Monstre rouilleur. Aberration de grande taille, FP 3 ; DV 10d8+10 ; pv 80 ; Init. +3 (Dex) ; Vit 12m ; CA 19 ; Att +3 c.à.c (rouille, antenne), -2 c.à.c. (1d3, morsure) AL N ; Réf +4, Vig +2, Vol +5 ; For 10, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 13, Cha 8.
— Compétences/dons : Détection +14, Perception auditive +14

Ombre des Roches (Umber Hulk). Grande aberration, FP 7, DV 8d8+32 ; pv 94 ; Init. +1 (Dex) ; Vit 6m/creuser 6m ; CA 17 ; Att +9 c.à.c. (2d8+3, morsure), +11 c.à.c. (2d4+6, 2 griffes) ; AS regard de confusion ; Part : détection des vibrations ; AL CM ; Réf +3, Vig +6, Vol +6 ; For 23, Dex 13, Con 19, Int 9, Sag 11, Cha 13.
— Compétences et dons : Escalade +17, Saut +14, Perception auditive +11, Attaques naturelles multiples.

Dragon mort-vivant (2). Zombi énorme (ex-dragon noir, adulte), FP 6, DV 19d12+3 ; pv 120 ; Init. -1 (Dex) ; Vit 12m/vol 45m (faible) ; CA 24 ; Att +24 c.à.c. (2d6+6, morsure), +19/+19 c.à.c. (1d8+3, 2 griffes), +19 c.à.c. (1d8+4, coup de queue) ; Part : mort-vivant ; AL N ; Réf +11, Vig +15, Vol +12 ; For 23, Dex 10, Con -, Int — , Sag 13, Cha 12.
— Compétences et dons : Détection+10, Perception auditive +11, Attaques naturelles multiples. Immunités des morts-vivants.

Nain du clan des Cadavreux (10). Guerrier 3/Roublard 3 ; FP 6 ; DV 3d10+3d6+24 ; pv 56 ; Init. +1 (Dex) ; Vit 6m ; CA 16 ; Att +9 c.à.c. (1d8+3/x3 crit., hache de bataille), +6 à distance (1d8/19–20/x2 crit., arbalète légère) ; AS équipements spéciaux, attaque sournoise (+2d6) ; Part : vision dans le noir, +2 contre poison et sorts ; AL CM ; JdS Réf +5, Vig +7, Vol +2 ; For 16, Dex 13, Con 17, Int 9, Sag 10, Cha 9.



— Compétences et dons : Acrobatie +7, Escalade +12, Équitation aérienne +5, Saut +9, Équilibre +7, Vol à la tire +6, Esquive totale, Esquive instinctive, Combat monté, Robustesse, Arme de prédilection (hache d'armes).

— Possessions : hache de bataille, arbalète légère, chemise de mailles, petit bouclier, un au choix parmi : feu grégeois, sacoches immobilisantes, pierres à tonnerre. 1 possède une arbalète à répétition, 1 du poison *mortelame* (DD 20, 1d6 Con/2d6 Con, 4 doses).

Ettin'Grinn, chef cadavreux ressuscité. Nain Roublard 6 ; FP 6 ; DV 6d6+18 ; pv 50 ; Init.+8 ; Vit 12m ; CA 18 ; Att +6(+10) c.a.c (1d6+3(+4)/19–20/x2 crit., épée courte de Subtilité), +11/+11 à distance (1d8+3 ou +3/19–20/x2 crit., arbalète légère, carreaux de maître empoisonnés) ; AS attaque sournoise +3d6, poison ; Part : vision dans le noir, +2 contre poison et sorts ; AL CM ; JdS Réf +9, Vig +5, Vol +3 ; For 15, Dex 18, Con 17, Int 14, Sag 12, Cha 12.

— Compétences et dons : Estimation +9, Équilibre +9, Escalade +11, Désamorçage/sabotage +8, Discrétion +13 ; Crochetage +12, Lecture sur les lèvres +9, Saut +18, Perception auditive +7, Déplacement silencieux +13, Fouille +7, Détection +7, Acrobaties +10, Maîtrise des cordes +9, Tir de loin, Science de l'initiative, Tir à bout portant.

— Possessions : *épée courte de précision, armure de cuir cloutée d'invulnérabilité +1, anneau de chute de plume, arbalète légère de vitesse +2, carreaux hurleurs* (x4), *carreaux +1* (x5), carreaux de maître empoisonnés (3 de chaque) : venin de wyverne (DD 17, 2d6 Con/2d6 Con), venin de vert pourpre (DD 24, 1d6 For/1d6 For), 2 *flèches meurtrières suprêmes anti-paladin*.

ÉPISODE II

Gobelin d'élite. Guerrier 6, FP 6 ; pv 43 ; Init. +2 (Dex) ; VD 6m ; CA 17 ; Att +7/+2 c.à.c. (1d6+2/19–20 crit, épée courte) ; AL NM ; JdS Réf +6, Vig +8, Vol +2 ; For 11, Dex 15, Con 13, Int 11, Sag 11, Cha 9.

— Compétences/dons : Dissimulation +4, Détection +4, Équitation +4, Combat monté, Attaque en puissance, Spécialisation martiale (épée courte), Arme de prédilection (épée courte), Réflexes surhumains, Grande vigueur
— Possessions : épée courte

Hyène de guerre. FP 1 ; DV 2d8+4 ; pv 13 ; Init. +2 (Dex) ; VD 15m ; CA 14 ; Att +3 c.à.c. (1d6+1, morsure) ; AL N ; JdS Réf +5, Vig +5, Vol +1 ; For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6.
Compétences/dons : Détection +4, botte secrète (morsure)

Ver d'Ombre. FP 5 ; DV 11d8+11 ; pv 88 ; Init. +3 (Dex) ; Vit 6m ; CA 15 ; Att +13 c.à.c. (1d8+10, morsure) ; AS constriction, jet d'acide ; AL N ; Réf +10, Vig +8, Vol +4 ; For 25, Dex 17 Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2.
— Compétences/dons : Équilibre +11, Escalade +18, Dissimulation +3, Détection +9, Perception auditive +9
— Capacités spé. : jet d'acide : 8d8pv à 1m50 de distance sur une cible unique ; ou 4d8 en cône de 6 mètres de long ; renouvelable tous les 10 rounds. Constriction : 1d8+10 automatique après un jet d'agrippement réussi.
— Larve d'Ombre : pv1, Vit 10cm, CA 10, Att +0 c.à.c (1d4, acide), Réf +0, Vig +0, Vol +0.

Skoriane serpentine (Vigne assassine). FP 3 ; DV 18+126 ; pv 150 ; Init. +0 ; Vit 0m ; CA 17 ; Att +18 c.à.c. (1d6+11, coup) ; AL N ; Réf +1, Vig +11, Vol +2 ; For 36, Dex 10, Con 24, Int — , Sag 13, Cha 9.

Skorax /Ankheg. FP 3 ; DV 3d10+9 ; pv 36 ; Init. +0 ; Vit 9m/creuser 6m ; CA 18 ; Att +6 c.à.c. (2d6+7, morsure) ; AS acide, jet d'acide, agrippement amélioré ; Part : détection des vibrations ; AL N ; Réf +3, Vig +6, Vol +2 ; For 21, Dex 10, Con 17, Int 1, Sag 13, Cha 6.
Compétences/dons : Perception auditive +4

Mélomanciens (10). Elfes, Barde N10, FP 10 DV 10d6 ; pv 45 ; Init. +3 (Dex) ; Vit 9m ; CA 17 ; Att +11/+6 c.à.c. (1d6+2/crit 15-20, rapières onirides acérées) ; AS Cri ; AL CN ; Réf +10, Vig +3, Vol +7 ; For 13, Dex 17, Con 11, Int 15, Sag 10, Cha 14.
— Compétences/dons : Bluff +11, Concentration +6, Connaissance/mystères d'Oblivion +8, Connaissance des sorts +8, Décryptage +8, Artisanat/sculpture +10, Diplomatie +8, Performance (chant) +14, Psychologie +6, Renseignement +8, Vol à la tire +9, Arme de prédilection (rapière), Création d'onirides, Magie de guerre, Vigilance
— Capacités spé. : Musique bardique (10/j) : *encouragement* (+2 JdS contre charme et peur, +1 aux jets d'attaque), *contre-chant* (jet de Performance remplace JdS contre attaques soniques), *fascination* (1 cible, s'assoit et écoute 10 rd, DD = jet de Performance), *inspiration héroïque* (1 allié, +2DV, +2d10 pv, +2 jets d'attaque, +1 Vig), *suggestion* (sur cible fascinée, DD 15).
— Possession : *vibror mortis* (oniride trachéal, permet de chanter la musique bardique, Cri 6/j), *rapière oniride affûtée*, cotte de maille, robes et capuches noires
— Sorts (3/4/4/3/2) : 0 – *détection de la magie, son imaginaire, hébétement* ; 1 – *hypnose x2, ventriloquie, alarme* ; 2 – *détection de l'invisibilité, détection de pensée, discours captivant, immobilisation* ; 3 - *clairaudience/clairvoyance, mission x2* ; 4 -*mModification de mémoire, invisibilité suprême.*
— Tactique : attaques soniques en *invisibilité suprême*, en groupe (inspi : film Dark City).

Drym Loomis, le Maître de Musique. Mélomancien idem, Possessions idem et : *bâton de xhamp funeste* (cf. GdM p.173 : *fracassement* DD 12, *cri* DD 14, 34 ch.), *lyre de construction, cor oniride* (id. *cor du Valhalla*, Fer, convoque des barbares d'Oblivion : albinos tatoués de runes noires).

Accordé, Dïvha, Sourd, Enfant. FP 1 ; DV 1 ; Init. +0 ; Vit 6m ; CA 10 ; Att +0 c.à.c. (1d6, bâton) ; AL N ; Réf +0, Vig +0, Vol +0 ; For 10, Dex 11, Con 10, Int 10, Sag 11, Cha 11.
— Pv : Accordé 7 pv, Dïvha 5 pv, Sourd 2 pv, Enfant 5 pv
— Possessions : hardes, bâton. Stakato Loomis : *flûte de hantise*

Clyve l'Aboyeur. Ogre d'Oblivion/Ensorceleur 4, FP 4 ; DV 4d8+3d4+14 ; pv 40 ; Init. +3 (Dex) ; Vit 9m ; CA 16 ; Att +12/+12 c.à.c. (2d6+9/19–20/x2 crit., épée à deux mains +3) ; AL CB ; JdS Réf +4, Vig +6, Vol +6 ; For 22, Dex 16, Con 15, Int 16, Sag 10, Cha 16.
— Compétences et dons : Représentation (poésie, écriture romanesque, théâtre) +15, profession/pêcheur +10, Perception auditive +4, Détection +4, Connaissance des sorts +4
— Possessions : *épée à deux mains de vitesse* +3

— Sorts (6/3/1) : 0 – *prestidigitation* x3, *son imaginaire, hébétement, manipulation à distance* ; 1 – *coup au but, couleurs dansantes, sommeil* ; 2 – *invisibilité*.

Araignée-corail ou Araignée énorme. FP 4 ; DV 10d8+10 ; pv 55 ; Init. +3 (Dex) ; Vit 9m/esc 6m ; CA 16 ; Att +9 c.à.c. (2d6+6, poison, morsure) ; Poison DD 22 1d8 For/1d8 For ; Toile : Évasion DD 28/Déchirer DD 34/pv 14 ; AL N ; Réf +6, Vig +8, Vol +3 ; For 19, Dex 17, Con 12, Int –, Sag 10, Cha 2.
Compétences/dons : Escalade +16, Dissimulation +2, Saut +4, Détection +7

Gargouilles. FP 4 ; DV 4d10+16 ; pv 38 ; Init. +2 ; Vit 14m/vol 23m ; CA 16 ; Att +6 c.à.c. (1d4, 2 griffes), +4 c.à.c. (1d6, morsure), +4 c.à.c. (1d6, cornes) ; Part : réduction 15/+1 ; AL MC ; Réf +6, Vig +8, Vol +1 ; For 11, Dex 14, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 7.
Compétences/dons : Dissimulation +9, Perception auditive +4, Détection +4.

Araignée de phase. FP 5 ; DV 5d10+15 ; pv 42 ; Init. +7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative) ; Vit 12m/esc. 6m ; CA 15 ; Att +7 c.à.c. (1d6+4, poison, morsure) ; Poison DD 15 2d6 Con/2d6 Con ; Forme éthérée (action gratuite) ; AL N ; Réf +7, Vig +7, Vol +2 ; For 17, Dex 17, Con 16, Int 7, Sag 13, Cha 10.
Compétences/dons : Escalade +12, Déplacement silencieux +11, Détection +9,

Ettercap. FP 4 ; DV 7d8+7 ; pv 38 ; Init. +3 (Dex) ; Vit 9m/esc. 9m ; CA 14 ; Att +3 c.à.c. (1d8, poison, morsure), +1 c.à.c. (1d3, 2 griffes) ; Poison DD 13 1d6 Dex/1d6 Dex, jet de filet en toile, cf. MdJ p102 ; AL NM ; Réf +4, Vig +2, Vol +6 ; For 10, Dex 17, Con 13, Int 6, Sag 15, Cha 8.
Compétences/dons : Escalade +10, Perception auditive +10, Détection +10, Artisanat/Entretien du Nid +2 ; Attaques multiples.

ÉPISODE III

Gardes royaux (8). Idem Chevaliers du Jugement, pv 30

Ogre-preux. FP 3 ; DV 4d8+8 ; pv 31 ; Init. +2 (Dex) ; Vit 9m ; CA 16 ; Att +8 c.à.c (2d6+5/19–20/x2 crit., épée à deux mains de maître) ; AL LM ; Réf +3, Vig +6, Vol +3 ; For 21, Dex 15, Con 15, Int 11, Sag 10, Cha 11.
— Compétences et dons : Perception auditive +4, Détection +4
— Possessions : épée à deux mains de maître, toges de Justicaar.

Nawal. Idem halfelin avec Respiration aquatique. AL CB.

Bonthos. FP 4 ; DV 8d8+40 ; pv 70 ; Init. +0 (Dex) ; VD 9m/nage 9m ; CA 16 ; Att +3 c.à.c. (2d6+12, piétinement) ; AL NB ; Réf +6, Vig +11, Vol +3 ; For 26, Dex 11, Con 20, Int 2, Sag 13, Cha 2. Perception auditive +11

Mordounk Le Terrible. Demi-orque Guerrier 8, FP 8 ; DV 8d10 ; pv 65 ; Init. +7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative) ; Vit 6m ; CA 20 ; Att +11/+6 c.à.c. (1d8+6/crit. 17-20, épée longue +2) ; AL N ; JdS Réf +5, Vig +6, Vol +2 ; For 15, Dex 16, Con 11, Int 13, Sag 10, Cha 13.
— Compétences/dons : Escalade +7, Dissimulation +4, Saut +5, Détection +4, Profession marin +6, Science du critique (épée longue), Expertise, Science de l'initiative, Arme de prédilection (épée longue), Spécialisation martiale (épée longue), Attaque en puissance.
— Possessions : crevice, *épée longue* +2 (sabre de pirate), fanfreluches

Gobelins de la tribu des Pestes Rouges (8). Idem gobelins d'élite guerriers 6

Le Gouverneur Quantanagor. Idem Chevalier du Jugement, pv 30.
— Possessions : couronne de gouverneur (id. *casque de brillance*, 4 gemmes de chaque), sceptre de gouverneur (*masse*+4 et *sceptre de splendeur* en même temps).

Chevalier-dragon. Guerrier 12, humain, FP 12 ; DV 12d10+24 ; pv 80 ; Init. +3 (Dex) ; Vit 6m ; CA 21 ; Att +17/+12/+7 c.à.c. (2d6+7/crit 17-20, épée 2 mains +2), +18/+13/+8 dis. (1d6+3/crit x3, arc court +1, flèches +2), AL LN ; JdS Réf +7, Vig +10, Vol +5 ; For 15, Dex 17, Con 15, Int 13, Sag 9, Cha 13.

— Compétences/dons : Détection +5, Dressage +7, Équitation +13, Saut -2, Arme de prédilection (épée 2 mains), Attaque en puissance, Combat aveugle, Enchaînement, Esquive, Mobilité, Réflexes de combat, Science du critique (épée 2 mains), Spécialisation martiale (épée 2 mains), Volonté de fer, Tir monté, Attaque éclair
— Possessions : *armure de plaques +2, épée à 2 mains +2, arc court +1, 7 flèches +2*

Dragon d'acier, juvénile : Idem dragon d'argent, loyal neutre, pv 152

ÉPISODE IV

Paladin berserker N12 (3). idem Yorgun Tiss (Ep1), sans le manteau de charisme (Ep.1), pv 80

Prêtres de Justicaar (2). Humain, Clerc 7, FP 7 ; DV 7d8+14 ; pv 49 ; Init. +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative) ; Vit 6m ; CA 20 ; Att +11 à distance (1d2+5 temporaires, fouet+3/+4 Loi), AL LN ; Réf +4, Vig +7, Vol +6 ; For 13, Dex 15, Con 15, Int 13, Sag 13, Cha 13.
— Compétences/dons : Concentration +12, Détection +6, Perception auditive +6, Soin +9, Magie de guerre, Science de l'initiative, Vigilance, Arme de prédilection (fouet)
— Sort (6/6/4/3/2, Loi, Guerre) : 0 – *assistance divine x3, détection de la magie, résistance x2.* 1 – *protection contre le Chaos, injonction x3, sanctuaire, détection des morts-vivants.* 2 – *arme spirituelle, blessure modérée, délivrance de la paralysie, silence.* 3 – *protection contre l'énergie négative, dissipation de la magie x2.* 4 – *marche dans les airs, courroux de l'ordre*
— Possessions : fouet +3, cotte de maille +3, eau bénite (x6)

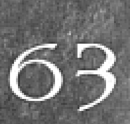
Erebus, la reine liche. Liche mage N11, id. exemple du Manuel des Monstres, mais elle porte en outre un *Bâton de Feu* (15 ch.).

Guerrier picte. Guerrier 8/Barbare 1, FP 9 ; DV 9d10+27 ; pv 69 ; Init. +7 (+3 dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 20 m ; CA 17 ; Att +16/+11 (+18/+12 rage), c.à.c. (2d6+10, épée 2 mains). AL MC ; Réf +6, Vig +9, Vol +2 ; For 18, Dex 16, Con 17, Int 13, Sag 8, Cha 14.
— Compétences/dons : Escalade +12, Saut +20, Rage, Déplacement accéléré, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Attaque en puissance, Attaque éclair, Arme de prédilection (épée 2 mains), Spécialisation martiale (épée 2 mains), Attaque en rotation, expertise au combat
— Possessions : Cotte de mithral, *épée à deux mains +2*

Troll Cerbère. Troll Guerrier 4, FP 9 ; DV 6d8+36+4d10+24 ; pv 103 ; Init. +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative) ; Vit 9m ; CA 22 ; Att +15/+9 c.à.c. (1d12+10/x3 crit., grande hache) ; Part : régénération, vision nocturne, odorat ; AL MC ; Réf +4, Vig +11, Vol +3 ; For 25, Dex 15, Con 23, Int 7, Sag 9, Cha 7.
— Compétences/dons : Saut +10, Détection +5, Perception auditive +5, Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Science de la charge à mains nues, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer.
— Possession : grande hache

Dragon mort vivant : cf. Ep1, pv 144

Le Seigneur Nocte Tyrell. Nocte elfe, Mage 11, FP 11 ; DV 7d8+14 ; pv 41 ; Init. +2 (Dex) ; Vit 9m ; CA 21 (*armure de mage*) ; Att +12 c.à.c. (1d4+5/19-20 crit. Dague +5), +7 à distance (2d4, +2d4 pdt 4 rds, *flèche acide de Melf*), AL MC ; Réf +5, Vig +4, Vol +9 ; For 9, Dex 15, Con 13, Int 17, Sag 15, Cha 11.
— Compétences/dons : Concentration +11, Détection +2, Perception auditive +2, Dissimulation +17, Magie de guerre, Incantation silencieuse, Création d'oniride (et comp. associées), immunisé au sommeil, +2 contre les enchantements
— Sort (4/5/5/5/3/2/1) : 0 – *détection de la magie.* 1 – *charme-personne, armure de mage, sommeil, projectile magique.* 2 – *invisibilité, flèche acide de Melf, toile.* 3 – *sceau du serpent, boule de feu x2, éclair.* 4 – *tempête de glace, peau de pierre.* 5 – *téléportation, débilité.* 6 – *globe d'invulnérabilité renforcée.*
— Possessions (onirides) : *bâton de surpuissance, anneau de résistance* (+3), *anneau de vol, amulette d'armure naturelle* +3, dague +5, *huile de résurrection* (ramène un mort à la vie, 2 doses).



Ogre Goule (corps d'emprunt)

Mort-vivant de grande taille, DV 14d12, pv 105, Init. +0, Vit 9m, CA 18 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle, +3 cuir clouté), Att +9/+9 (+dons) c.à.c. (3d10+6(+3 si tenue à 2 mains)/19-20 crit., épée " tronçonneuse "), +9 (1d8+6+paralysie, morsure) ; JdS Réf +(id avant et ajusté à Dex 12), Vig +(id avant), Vol +(id avant). For 22, Dex 12, Con -, Int/Sag/Cha : id avant.

— **Dons :** toucher paralysant (DD 15, 1d6+4 minutes), puanteur (Vig DD 15, 3m de rayon, -2 aux jets d'attaque et de compétence pour 1d6+4 minutes) ; attaques multiples

— **Particularités :** mort-vivant, +2 résistance au renvoi

— **Possessions :** Armure de cuir clouté, " Trancheuse " *épée longue tronçonneuse* 3d10, éventuellement tenue à 2 mains

Inquisiteur Zombie (corps d'emprunt)

Mort-vivant de taille moyenne, DV 12d12+3, pv 91, Init. +8 (+4 Dex, +4 Science de l'initiative), Vit 6m, CA 21 (+2 naturelle, +5 cotte de maille, +4 Dex), Att +10/+10 à distance (1d10+2/19-20, x3 crit.,) ; JdS Réf +(id avant et ajusté à Dex 19), Vig +(id avant), Vol +(id avant). For 13, Dex 19, Con -, Int/Sag/Cha : id avant.

— Dons : Robustesse, Maniement des armes exotiques (pistolet), Arme de prédilection (pistolet), Science de l'initiative

— Particularités : mort-vivant, attaques mentales (au 12e Niv) : confusion 3/j, brume mentale 2/j

— Possessions : 2 *pistolets onirides* +2 (aspect " pistolet de pirate ", dégâts 1d10+2/19-20, x3 crit., chacun peut tirer 20 fois/j), cotte de maille

Guerrier Squelette, géant (corps d'emprunt)

Mort-vivant de taille énorme, DV 16d12, pv 131, Init. +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative), Vit 12m, CA 19 (-2 taille, +2 Dex, +4 naturelle, +5 cotte de maille), Att +14/+14 (+dons) corps à corps (2d10+7+3 à 2 mains)/20 crit., hache à deux mains) ; JdS Réf +(id avant et ajusté à Dex 15), Vig +(id avant), Vol +(id avant). For 25, Dex 15, Con -, Int/Sag/Cha : id avant.

— Dons : Science de l'initiative

— Particularités : mort-vivant, +6 résistance au renvoi, Résistance à la magie DD 21, +3 aux jets d'attaque, résistance aux armes tranchantes (1/2 dégâts), immunisé au froid

— Possessions : cotte de maille, hache à 2 mains (2d10), sa couronne est possédée par la Liche (cf.)

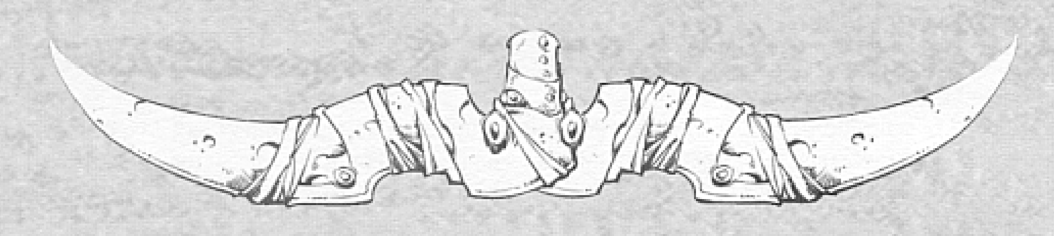
Liche (corps d'emprunt)

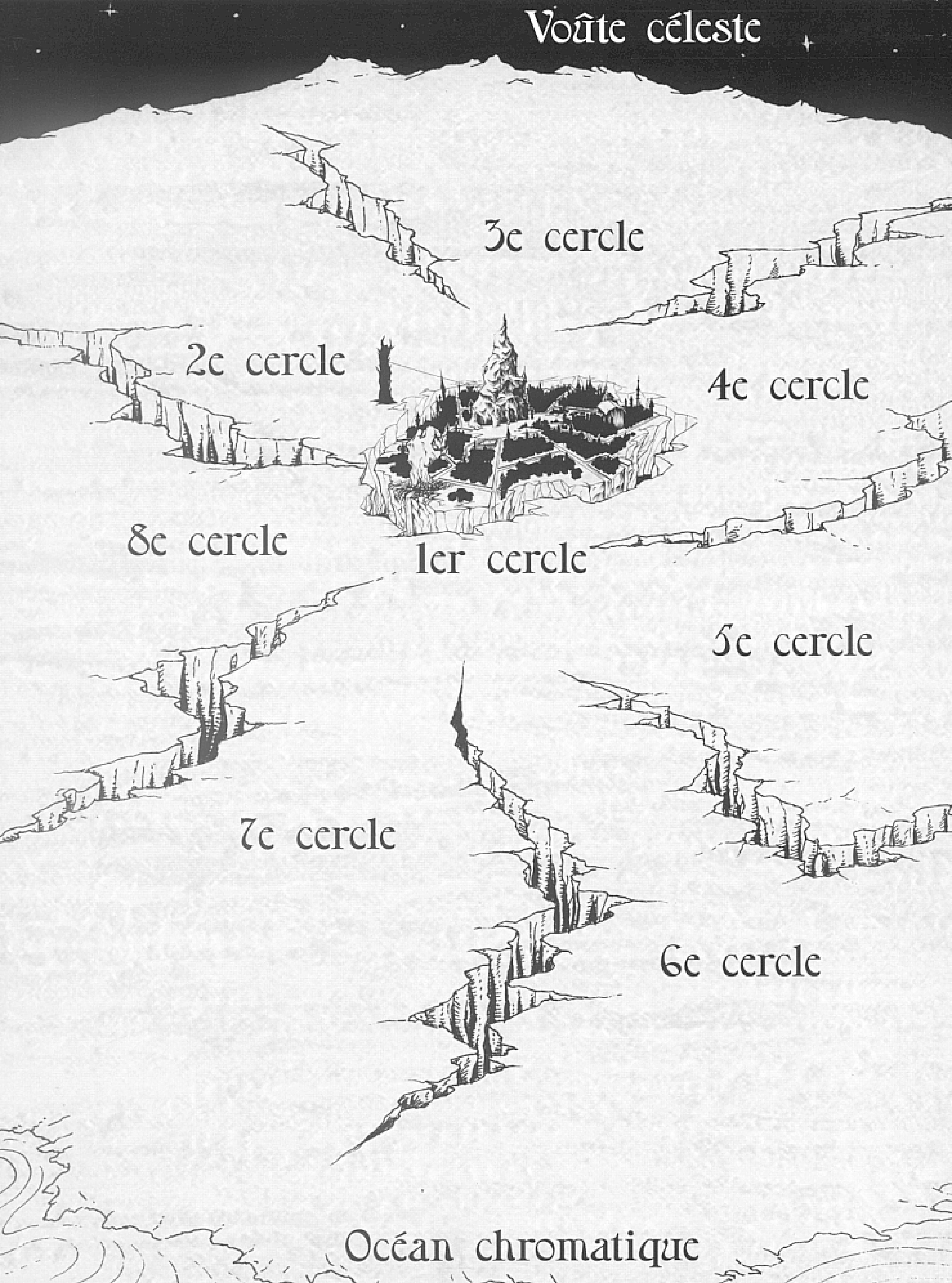
Mort-vivant de taille moyenne, DV 11d12+3, pv 72, Init. +3 (Dex), Vit 9m, CA 18 (+3 Dex, +5 naturelle), Att +5/+5 (+dons) c.à.c. (1d8+5, paralysie, 2 mains) ; JdS Réf +(id avant et ajusté à Dex 16), Vig +(id avant), Vol +(id avant). For 10, Dex 16, Con -, Int/Sag/Cha : id avant.

— Dons : Robustesse

— Particularités : mort-vivant, Toucher paralysant (paralysie permanente, jet de Vig DD 16), +4 résistance au renvoi, résistance aux dégâts 15/+1, immunités : froid, électricité, changement de forme, effets affectant l'esprit.

— Possessions : couronne du Guerrier Squelette : permet à la Liche de lancer 4 fois par jour une *suggestion* au Guerrier squelette (jet de Vig DD 18).




Voûte céleste
3e cercle
2e cercle
4e cercle
8e cercle
1er cercle
5e cercle
7e cercle
6e cercle
Océan chromatique

Foncez dans l'aventure à grande vitesse !

Dans un monde menacé par la tyrannie, ils sont les derniers héros. Ils vont défier le Pouvoir. Ils vont briser les Lois. Propulsés au-delà des frontières interdites, ils vont plonger dans l'univers fantastique d'Oblivion, où les attend la plus incroyable des révélations…
Serez-vous l'un de ces aventuriers ?

Année 999, selon le calendrier du Culte de Justicaar. Depuis peu, le dieu Justicaar, jadis divinité mineure de la Loi, a décuplé son importance. Ses vaillants Chevaliers du Jugement sont partout : garants de la paix, ils influencent fermement de nombreux royaumes. Et voici qu'approchent les extraordinaires célébrations du Millénaire de la Foi, qui vont enfiévrer les capitales du monde entier…

Coïncidence, au même moment, des savants découvrent un endroit étrange : une ville prisonnière du plan de l'Éther depuis des siècles, une cité hantée et mortelle, plongée dans une nuit éternelle, où seraient dissimulés… les secrets des dieux.

Les secrets des dieux ? Oui, et bien plus encore : des créatures comme vous n'en avez jamais vues, des lieux fabuleux où vous guettent des défis extraordinaires, et des trésors au-delà de votre imagination ! Reste à engager des explorateurs assez téméraires pour aller les conquérir…

Sauf que le culte de Justicaar vient d'en interdire toute exploration, tandis que les savants responsables des recherches disparaissent, et que d'autres sont massacrés par un effroyable tueur.

À l'aube fébrile d'un nouveau millénaire, quel formidable secret se cache derrière l'un des plus puissants cultes terrestres ? Pour le savoir, il n'y a qu'un moyen : plonger dans une tourmente d'aventures et d'action, jusqu'à l'ultime révélation. Bienvenue dans *La danse de fer* !

Ce scénario pour *Dungeons & Dragons* est le premier d'une campagne épique en deux tomes, à intégrer dans votre univers habituel. Il est indépendant des précédents scénarios d'Oblivion, mais pourra en constituer la suite. Vous y trouverez :

- Une aventure 100% adrénaline.
- Le Grimoire de Chair : un background complet d'Oblivion.
- Et des liens vers notre site web, pour une flopée d'aides de jeu gratuites !



La danse de fer nécessite l'utilisation du **Manuel des Joueurs**, 3e édition de **Dungeons & Dragons®**, publié par **Wizards of the Coast®**.

Réf : DOB03 Prix : 15 € - 98,39 F ISBN N°2-911103-85-8